▶読者参加ページ「マリオテニスGC愛好会」がスタート!

2004 vol.125

# ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

GC&GBA&DSのことはニンドリにおまかせ!!

12/21

別冊付録つき

特別定価 590 YEN

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可　平成16年12月21日発行(毎月2回6日・21日発行)
第9巻第22号(通巻125号)

## Touch!

## ニンテンドーワールド大特集

会場での体験を徹底レポート!

タッチ! カービィ 魔法の絵筆
スーパーマリオ64 DS
さわるメイドインワリオ
きみのためなら死ねる ほか

人気の2大ソフト 攻略別冊付録96ページ

ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
ファイアーエムブレム 聖魔の光石

攻略大全

## GCソフト新作情報

ちびロボ!
スターフォックス アサルト
バイオハザード4
ドンキーコング ジャングルビート

©2004 Nintendo

NINTENDO GAMECUBE
新作ミニゲーム80種類以上!
スーパーキノコパネルのチカラで
3ばいの27てんに!
『おして』といって、
まるたをおすんだぞ!
©2004 Nintendo ©2004 HUDSON SOFT

Nintendo
マイクでマリパー！
蛇川くん
ニンテンドーゲームキューブ マイク
マリオパーティ6
MARIO PARTY 6
11.18
on sale
￥5,800 メーカー希望小売価格
（税抜価格￥5,524）
ニンテンドーゲームキューブ マイク付

NINTENDO DS™
namco®
50 ANNIVERSARY
ホリ、極まる！
2004.12.2 ON SALE
ニンテンドーDS買うなら、やっぱドリラーでしょ。
上下2画面でおもしろさアップ！
タッチスクリーンでも操作できる！
5人までのワイヤレス対戦も楽しめる！
希望小売価格 4,800円
（税込価格 5,040円）
初回購入者特典
ニンテンドーDSを
やさしくカバーする
ミスタードリラー 特製巾着袋
プレゼント!! 詳しくはお店の方にご確認下さい。
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の商標です。
穴掘りアクションゲーム
Mr.DRILLER®
Drill Spirits™
ミスタードリラー ドリルスピリッツ
CERO 全年齢 全年齢対象
© NAMCO LTD. 03-3375-7656 http://www.namco.co.jp/ http://namco-ch.net/
ミスタードリラーオフィシャルサイト「ススムの家」リニューアルオープン！ http://www.horisusumu.com/

2004
12/21
Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
vol. 125
Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2004 禁無断転載

# CONTENTS

## 特集

あと12日！ DS発売直前 大特集!!
4 ●Touch!DS
ニンテンドーワールド大特集
ニンテンドーDS 6つの機能をわかりやすく解説

同時発売ソフトのほか、期待のDSソフトを大紹介！
11 ●DSソフト28本、GCソフト7本、GBAソフト4本一挙紹介！
タッチ!カービィ 魔法の絵筆／スーパーマリオ64DS
きみのためなら死ねる／さわるメイドインワリオ

開発度80%！ 今冬発売!!
32 スターフォックス アサルト ほか

絵本の島をヨッシーが大冒険！
68 ●「傾け」でクリアするミッションを大公開！
ヨッシーの万有引力

## 新作ソフト・攻略&情報ページ

アシュリーの行動を解説
54 バイオハザード4

バトルフロンティア攻略第2弾
108 ポケットモンスター エメラルド

新着画面をチェック！
64 テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3

和尚が挑戦！
100 ゲームボーイウォーズ アドバンス1+2

ハナチャン登場！
104 【新連載】マリオテニス愛好会だより

祝！CD化
124 【スペシャルインタビュー】チュンソフト 中村光一さん

【別冊付録】攻略大全
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
ファイアーエムブレム 聖魔の光石

## 大好評の連載企画

92 ●任天堂の質問箱
121 ●ニュースのページ・ニンドリスクランブル
114 ●ドリームキングダム
98 ●どうぶつの森 村じまんフェスタ
48 ●ニンドリランキング
126 ●ランキング研究所
128 ●GC&GBA&DSソフト発売スケジュール
129 ●NEXT 2 WEEKS
91 ●読者プレゼント
41 ●ニンドリ学園 COLORS
81 ●ゲームソフトファンクラブ
96 ●すすめ！ 天任家族 by はやのん
112 ●ドリテク鮮果場
86 ●ニンドリ リサーチ200X
46 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
47 ●海外事情のコラム頁 真実の扉/大渕豊
123 ●みずすリンクのNews DREAM
88 ●11月6日号当選者発表 ／ マッスルアンケート

©2004 Nintendo ©2004 Nintendo / ©2004 NAMCO

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

### GC ニンテンドーゲームキューブ

あ 大玉 34
か ガイスト 31
機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡 113
killer7 59
さ スーパーロボット大戦GC 62
スターフォックス アサルト 32
ゾイドバーサスIII 112
た ちびロボ! 30
どうぶつの森e+ 98
ドンキーコング ジャングルビート 49
な NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！3 63・129
は バイオハザード4 54
ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの謎 58
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 33
ファミコンウォーズ最新作 34
ま マリオテニスGC 104
マリオパーティ6 52・129
Mr.インクレディブル 60
メトロイドプライム2 ダークエコーズ 33

### GBA ゲームボーイアドバンス

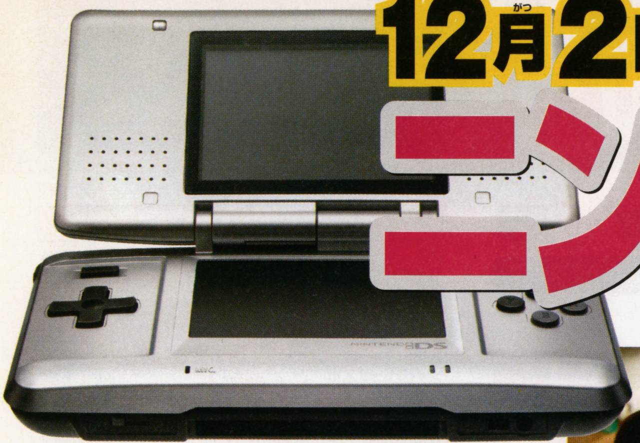
か 学園アリス ～ドキドキ★不思議たいけん～ 80
ゲームボーイウォーズ アドバンス1＋2 100・129
ケロロ軍曹 対決！激走ケロンプリ大作戦であります!! 78
幻星神ジャスティライザー ～装着！地球の戦士たち～ 77
金色のガッシュベル!! うなれ！友情の電撃2 77
さ The Tower SP 37
真型メダロット カブトバージョン/クワガタバージョン 75
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし 別冊
千年家族 36
た 探偵神宮寺三郎 白い影の少女 74
テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 64
デュエル・マスターズ3 78
ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー 80
な のののパズルちゃいリアン 36
は ファイアーエムブレム 聖魔の光石 別冊
ポケットモンスター エメラルド 108
ま マリオパーティアドバンス 37
まわるメイドインワリオ 112
Mr.インクレディブル 61
みんなのソフトシリーズ ハッピートランプ20 79
メタルスラッグ アドバンス 80
や ヨッシーの万有引力 68
ら Riviera～約束の地リヴィエラ～ 72
リトルパティシエ ケーキのお城 78
ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース 76
わ わがままフェアリー ミルモでポン！ 謎のカギと真実のトビラ 79
わんこ♥ミックス ～ちわんこワールド～ 79

### NDS ニンテンドー ディーエス

あ アナザー 26
エッグモンスターHERO 25
か がんばれゴエモン 24
きみのためなら死ねる 12
研修医 天堂独太 18
さ ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ 20
さわるメイドインワリオ 13
スーパープリンセスピーチ 28
スーパーマリオ64 DS 14
ZOO KEEPER 21
頭脳に汗かくゲームシリーズ！ Vol.1 COOL 104JOKER & SETLINE 21
た 大合奏！バンドブラザーズ 16
タッチ！カービィ 魔法の絵筆 11
直感ヒトフデ 17
テニスの王子様 CRYSTAL DRIVE 29
どうぶつの森DS 28
な Nintendogs 22
は パックピクス 29
バルーントリップ 27
ぷよぷよフィーバー 29
牧場物語 for DS 23
ポケモンダッシュ 15
BOMBERMAN 24
ま 麻雀大会 20
マリオカートDS 28
ミスタードリラー ドリルスピリッツ 19
メテオス 29
メトロイドプライム ハンターズ トーナメント 27

12月2日(木)on sale!! あと12日 いよいよ

# ニンテンドーDS

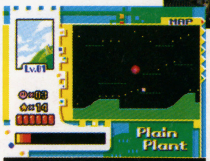


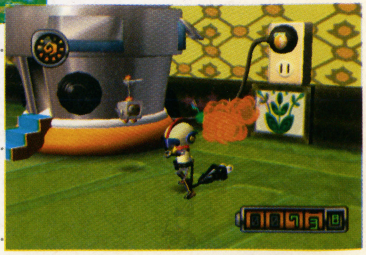
NINTENDO DS™

全国5開場で行われる任天堂主催のイベント「ニンテンドーワールド」がついに開催！ 今回はニンテンドーワールドの模様をお届けするとともに、発売直前に迫ったDSソフトをくまなく紹介するぞ。

## DSハード&ソフト情報＋ニンテンドーワールド速報＋GC・GBA最新作をぶちぬき36ページでお届け！

ニンテンドーワールドTouch! DS in 名古屋 レポート―5
これがニンテンドーDSだ！―8
ニンテンドーDSソフト紹介―11
会場の人気集中ベスト5―11
本体同発ソフト大解剖―16
初体験プレイの手応えは!?―22
充実の期待作スタンバイ―25
GC編 今冬以降の話題作がズラリ―30
GBA編 任天堂タイトル一挙登場―36






©2004 HAL Laboratory,Inc./Nintendo ©2004 NINTENDO ©2004 Nintendo/Creatures Inc.

## 発売される任天堂の新ハードがスミからスミまで分かる!!

# 発売直前大特集

### DS初お目見えとなった任天堂主催イベントの模様を総力取材!!

# ニンテンドーワールド Touch!DS in 名古屋 レポート

ニンテンドーワールド開催第1弾は名古屋。ニンテンドーDSがはじめて一般公開されるとともに、最新のGC、GBAソフトが試遊することができた。ここでは、全出展タイトルを紹介するとともに、会場で行われたイベントなどをお届け！

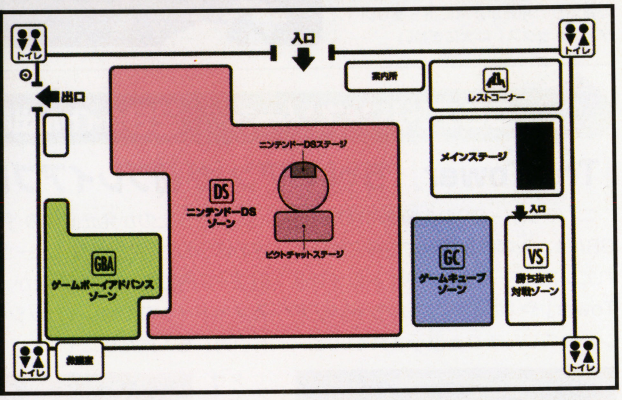
### ニンテンドーDS出展タイトル

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| アナザー(仮称) | 任天堂 |
| さわるメイドインワリオ | 任天堂 |
| スーパーマリオ64 DS | 任天堂 |
| 大合奏！バンドブラザーズ | 任天堂 |
| タッチ！カービィ 魔法の絵筆(仮称) | 任天堂 |
| 直感ヒトフデ | 任天堂 |
| Nintendogs(仮称) | 任天堂 |
| バルーントリップ(仮称) | 任天堂 |
| ピクトチャット | 任天堂 |
| ポケモンダッシュ | 任天堂 |
| METROID PRIME HUNTERS TOURNAMENT(仮称) | 任天堂 |
| (ビデオ出展)アドバンスウォーズ(仮称) | 任天堂 |
| (ビデオ出展)スーパープリンセスピーチ | 任天堂 |
| (ビデオ出展)マリオカートDS(仮称) | 任天堂 |
| (ビデオ出展)役満DS(仮称) | 任天堂 |
| (ビデオ出展)どうぶつの森DS(仮称) | 任天堂 |
| 頭脳に汗かくゲームシリーズ！Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE | アルゼ |
| ザ・アーブズ　シムズ・イン・ザ・シティ | エレクトロニック・アーツ |

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| (ビデオ出展)KAIDO RACING BATTLE(仮称) | 元気 |
| (ビデオ出展)探偵・発生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件 | 元気 |
| (ビデオ出展)真・三國無双(仮称) | コーエー |
| 麻雀大会 | コーエー |
| がんばれゴエモン(仮称) | コナミ |
| テニスの王子様 2005 CRYSTAL DRIVE | コナミ |
| ZOO KEEPER | サクセス |
| (ビデオ出展)実戦パチスロ必勝法！北斗の拳DS(仮称) | サミー |
| エッグモンスターHERO | スクウェア・エニックス |
| 研修医 天堂独太 | スパイク |
| きみのためなら死ねる | セガ |
| ぷよぷよフィーバー | セガ |
| パックピクス(仮称) | ナムコ |
| ミスタードリラー ドリルスピリッツ | ナムコ |
| BOMBERMAN | ハドソン |
| メテオス | バンダイ |
| 牧場物語 for DS(仮称) | マーベラスインタラクティブ |

→→→ソフト情報は11ページへ

ニンテンドーワールド 名古屋会場マップ




## ニンテンドーDSゾーン 35タイトル出展

### 『カービィ』や『Nintendogs』が初プレイアブル出展

「Touch!DS」の名の通り、一番多くのスペースを使って展示されていたニンテンドーDSタイトル。ビデオ出展を含め、36タイトルが展示され、DSならではのタッチスクリーンを体験することができた。『カービィ』や『Nintendogs』など、このイベントで初プレイアブル出展となるタイトルも。一番行列が長かったのは『カービィ』だったぞ。

↑会場はDS展示台を中心に構成されていた。展示台数も他機種より多めに設置されていたのだ

## 会場へ行った気分が味わえる

## ニンテンドーワールド Touch! DS 誌上体験ダイジェスト

この欄は、会場へ行けなかった人でも、会場に行った気分になれる(?)ニンテンドーワールド誌上体験ダイジェスト。会場に行った人だけが分かる「思わずニヤリとする」情報を中心にお届けしていくぞ。

### ▼開場1時間前から大行列

開場時間(AM9:00)の1時間前には100人以上の大行列が会場の入り口前にできていた。先頭の人はこのイベントが待ちきれなかったのか、徹夜で並んでいたみたい。

←ズラーっと並んだ大行列。みんな開場を待ちきれない様子

### ▼プラチナ会員は入場口で…

クラブニンテンドーのプレミア会員は、並び口手前で「ハガキ」を見せると「プラチナ会員様特典カード」がもらえた。これでプラチナ会員用の特典が受けられる。

←事前に登録して送られてきた「ハガキ」を係員に見せるのだ

### ▼AM9:00いよいよ入場

ついに開場！　このときにはすでに1000人ほどの列が並んでいた。一斉に入ると危険なので、係員の誘導に従ってゆっくりと順番に入っていったのだ。

←朝早いのに、この行列！　先頭の人から順番に入場していく

次ページへつづく

はみだしニンテンドーワールド GCブースで隠れた人気を誇ったのは『NARUTO～』。前作は40万本を突破したGCサードパーティのキラータイトル。最新作も期待できそう。

## ゲームキューブゾーン 26タイトル出展

# 『スターフォックス』『FE』は1時間待ち

ゲームキューブは会場入って左奥に集中的に置かれていた。DS中心のイベントだったため、各タイトルの試遊台数が少なく、国内初公開となる『スターフォックス』やプレイアブル初出展である『ファイアーエムブレム』などの注目タイトルは、プレイするまでに1時間待ちになることも。

また復活を果たした『ちびロボ！』やサードパーティのナンバーワン期待作『バイオハザード4』も、長い行列ができていたのだ。

↑→ゲームキューブブースもなかなかの混雑ぶり。発売が非常に待ち遠しい『スターフォックス』は大にぎわい

## ゲームキューブ出展タイトル

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| GEIST(ガイスト)(仮称) | 任天堂 |
| スターフォックス アサルト | 任天堂 |
| ちびロボ! | 任天堂 |
| ドンキーコング ジャングルビート | 任天堂 |
| ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 | 任天堂 |
| マリオテニス GC | 任天堂 |
| マリオパーティ6 | 任天堂 |
| METROID PRIME2 DARK ECHOES | 任天堂 |
| (ビデオ出展)ゼルダの伝説 | 任天堂 |
| (ビデオ出展)大玉 | 任天堂 |
| (ビデオ出展)ファミコンウォーズ最新作(タイトル未定) | 任天堂 |
| (イベント出展)ドンキーコンガ2 | 任天堂 |
| Mr. インクレディブル | D3パブリッシャー |
| TERMINATOR 3 THE REDEMPTION | アタリ |
| ゴールデンアイ ダーク・エージェント | エレクトロニック・アーツ |
| ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ | エレクトロニック・アーツ |
| ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀 | エレクトロニック・アーツ |
| ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2 | エレクトロニック・アーツ |
| ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎 | カプコン |
| biohazard4 | カプコン |
| (ビデオ出展)killer7 | カプコン |
| 実況パワフルプロ野球11 超決定版 | コナミ |
| NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! 3 | トミー |
| 機動戦士ガンダム ガンダム vs. Zガンダム | バンダイ |
| スーパーロボット大戦GC | バンプレスト |
| カオスフィールド | マイルストーン |

→→→ソフト情報は30ページへ

## GBアドバンスゾーン 28タイトル出展

# 『The Tower』『ちゃいリアン』が初プレイアブル!!

ニンテンドーDSの先輩携帯機であるGBAは、入場口から見て右奥に展示されていた。任天堂の新タイトル『The Tower』や『のののパズルちゃいリアン』はこじんまりと展示されていた。

人気だったのが発売直前の『～ふしぎのぼうし』『キングダムハーツ』。特別ブース内に8台ずつ展示台が。『まわるメイドインワリオ』『ヨッシーの万有引力』も人気だったぞ。

↑→GBA本体のバルーンが目印。本邦初公開の『ちゃいリアン』のパズル

↑↓傾きセンサー内蔵の2タイトルは、円形の特別ブース内に展示されていた

## GBアドバンス出展タイトル

| タイトル | メーカー |
|---|---|
| F-ZERO CLIMAX | 任天堂 |
| GAMEBOY WARS ADVANCE1+2 | 任天堂 |
| The Tower SP | 任天堂 |
| ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし | 任天堂 |
| のののパズルちゃいリアン | 任天堂 |
| ぶらぶらドンキー | 任天堂 |
| マリオパーティアドバンス | 任天堂 |
| まわるメイドインワリオ | 任天堂 |
| ヨッシーの万有引力 | 任天堂 |
| (ビデオ出展)千年家族 | 任天堂 |
| デュエル・マスターズ3 | アトラス |
| ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ | エレクトロニック・アーツ |
| ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀 | エレクトロニック・アーツ |
| ロックマン エグゼ 5 チームオブブルース/チームオブカーネル | カプコン |
| 傑作選! がんばれゴエモン1・2 ゆき姫とマッギネス | コナミ |
| コロッケ! Great 時空の冒険者 | コナミ |
| パワプロクンポケット7 | コナミ |
| わがまま☆フェアリーミルモでポン! 謎のカギと真実のトビラ | コナミ |
| KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES | スクウェア・エニックス |
| ZOIDS SAGA フューザーズ | トミー |
| テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | ナムコ |
| 機動戦士ガンダムSEED DESTINY | バンダイ |
| バトローラー X | バンダイ |
| がんばれ! ドッジファイターズ | バンダイ |
| 金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃2 | バンプレスト |
| スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION2 | バンプレスト |
| ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー | バンプレスト |
| ファインディング・ニモ 新たなる冒険 | ユークス |

→→→ソフト情報は36ページへ

前ページからの続き

### ▼巨大な入場ゲートがお出迎え

会場に入ると、まず目に入るのがアーチ状の巨大ゲート。「ここをくぐればDSが遊べちゃう！」と思わせるワクワク感をカンジさせてくれたのだ。入場ゲートの先にはニンテンドーDSの紹介ブースが設けられ、コンパニオンがDSの機能をマイクで説明。それを横目に見ながら先に進むと…ニンテンドーDSの試遊台がいっぱい！ ゲームファン待望のニンテンドーDSに触れるのだ。

→開場直後は、関係者が左右に並んでお出迎え。いい気分!

←目の前にあるニンテンドーDS紹介ブースが気分を盛り上げる

### ▼プラチナ会員は優先台で遊べる

人気タイトルの試遊台は「一般用」と「プラチナ会員用」の2つに分けられ、「プラチナ会員用」は「プラチナ会員様特典カード」を持っている人が優先的にプレイできた。

←でも、プラチナ会員用のほうが並んでることも多かったり…

### ▼ちびっ子も安心の動く試遊台

DSの試遊台は上下に動かせた。これは、小さい子供でも手元に持ってきてプレイするための配慮。幅広い年齢層が集まるニンテンドーワールドならではの試遊台だ。

←本体が手元にあれば、タッチペンの操作もラクラク!

## ピクトチャットステージ
# 8人による勝ち抜きクイズ大会

会場の中心に設置された「ピクトチャットステージ」では、ニンテンドーDS内蔵の『ピクトチャット』を使ったクイズ大会を実施。司会者が出すクイズの答えを8組の回答者が『ピクトチャット』に書き込んで送信し、一番早く正解を書いた人が勝利となる。珍回答をきちんと司会者が拾ってくれて、面白おかしく突っ込んでくれるので、会場は常に盛り上がっていたぞ。

↑➡指定の時間に並ぶともらえるクイズ参加券。クイズは2人1組で参加するのだ。予選会の勝者はメインステージで行われる決勝大会に進むことができた

## 勝ち抜きゾーン
# 『マリテニ』『ジャングルビート』で勝負!!

ゲームキューブゾーンに設けられた「勝ち抜きゾーン」。ここでは『マリオテニスGC』『マリオパーティ6』の予選大会が行われ、メインステージの決勝大会へ向けて熱いバトルが繰り広げられた。また、『ジャングルビート』のスコアアタックも行われ、激しいスコア争いを展開していたぞ。

### 『マリオパーティ6』ミニゲーム大会

↑4人対戦で1位になった人がメインステージ参加抽選券をゲット。抽選に当たった人がメインステージへ

### 『ジャングルビート』スコアアタック

↑➡ステージクリア時のスコアを争う。イベント終了時点で最高スコアだった人が優勝！

## メインステージ
# 6つの参加型イベントを開催

会場の隅に設けられたメインステージでは、時間別に各ゲームを使った参加型イベントを開催。「ピクトチャットステージ」「勝ち抜きゾーン」の決勝大会のほかに、『ドンキーコンガ2』の親子チャレンジや『ポケモンダッシュ』のイベントが行われた。

また、ちょっぴり疲れたときの休憩場所として、家族連れが多かった。

←開場から閉場までギッシリと詰まった、メインステージのスケジュール

↑イベントに緊張した面持ちで参加する来場者。すばらしい思い出になったことでしょう

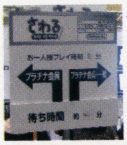
### ステージ横にUtadaの看板

↓ステージ横の看板。思わずタッチ

## 大阪会場速報 11月7日(日)
# 会場の広さも来場者数も1.5倍 試遊台も増えたけど大混雑！

会場は大阪駅から約30分ほどの場所にあるインテックス大阪。朝9時の開場前には約2000人もの大行列ができるほどの盛況ぶり。名古屋よりも会場が広く、試遊台数も多かった反面、来場者数も多くてどのソフトも名古屋を超える大行列！ 中でも『きみしね』は、なんと最大140分待ちだったぞ。人気だったタイトルの傾向は名古屋会場とほぼ同じだった。また、京都に近いこともあり、任天堂の開発者がお忍びで視察に来たりもしていたぞ。余談だが、会場の売店で名古屋にはなかった「たこ焼き」と「いか焼き」が売られていた。なんか大阪っぽいよね〜。

↑開場前には約2000人もの行列が！ 大阪会場の来場者数は16699人でした



←名古屋では一般よりもプラチナ会員の列が混雑する場面も。大阪ではプラチナ会員はどちらの列にも並べるようになった

➡ご存じセガの中裕司さん(左)と小川陽二郎さん(右)

➡ステージ付近で、お姉さんと一緒にDS「メトロイド」を遊ぶケイ大佐

### ▼プレイ後おまけがもらえるブースも

試遊台を遊んだあとに、おまけがもらえるブースも。『メテオス』『きみしね』をプレイすると、先着でシールをもらうことができた。

#### 『メテオス』はシール!!

↑➡ゲームをプレイして、個性的なシールをゲット！

### ▼手に取ってプレイできるソフトも

『大合奏！バンドブラザーズ』の試遊台やメインステージの近くでは、DS本体を持ったコンパニオンがチラホラ。声をかけると手にとってDSをプレイできたのだ。

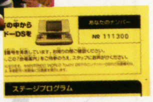
←メインステージの観客席でDSをプレイ！

➡任天堂のデザイナー、北村典子さんがデモプレイを披露

### ▼出口ではお楽しみが2つ！

会場出口前にはプラチナ会員用のプレゼント「マリオのゴールドフィギュア」の引き換え場所があった。出口を出ると、DS本体プレゼントの抽選結果が貼られていたぞ。

➡プレート付き「ゴールドマリオ」をもらってニッコリ



↑↓入場時にもらった紙に書かれていた抽選番号と照合。ドキドキ

抽選でDS本体プレゼント!!

プラチナ会員には「ゴールドマリオフィギュア」プレゼント

はみだしニンテンドーワールド

「マリオゴールドフィギュア」を筆頭に、DS本体プレゼントなど、ニンテンドーワールドは来場者へのプレゼント特典が非常に多いイベントだった。任天堂のDSにかける本気の表れか？

# 6大機能で新たなるゲームの面白さを実現したニューハードを解説

## これがニンテンドーDSだ NINTENDO DS ハードの魅力をここでおさらい

ニンテンドーワールドで出展されたタイトルを紹介していく前に、ここでニンテンドーDS本体の基本性能をおさらいしておこう。細かい点もきっちり抑えているので、以前からDSに興味がある人でも、新しい驚きが発見できるかも。

### ステレオスピーカー

2つのスピーカーから高品質のステレオサウンドが出せる。ソフトによってバーチャルサラウンドも可能なのだ。

### 表(Open)

### 下画面(タッチスクリーン)

タッチペンやタッチストラップなどで、直接画面に触れてゲームが楽しめる。これまでのゲームハードにはなかった「直感的ゲームプレー体験」が可能になったのだ。DSの最大の特徴といえるだろう。

### GBAカートリッジ差し込み口

GBAカートリッジを差し込むと、GBA専用のほぼすべてのゲームが楽しめる。ちなみに、GB、GBC対応ソフトは遊ぶことができない。

### ヘッドホン/マイク接続端子

『大合奏！～』や『きみしね』をプレイするときは、ヘッドホンを推奨。そんなときはヘッドホン端子をココに差し込めばOK。

## ニンテンドーDS本体概要

| | |
|---|---|
| 商品名 | ニンテンドーDS[NTR-001(JPN)] |
| 発売日 | 12月2日(木) |
| 価格 | 15,000円(込) |
| サイズ | 縦：84.7mm　横:148.7mm　厚み:28.9mm |
| 重さ | 約275g(内蔵充電池、タッチペン含む) |
| 上画面 | 3インチ（対角）半透過反射型TFTカラー液晶　バックライト付き |
| | 256×192ピクセル解像度、0.24mmドットピッチ　26万色表示 |
| 下画面 | 3インチ（対角）半透過反射型TFTカラー液晶　バックライト付き |
| | 256×192ピクセル解像度、0.24mmドットピッチ　26万色表示 |
| | 抵抗膜方式透明アナログタッチスクリーン付き |
| 主な操作部 | 十字ボタン,A/B/X/Yボタン,L/Rボタン,START/SELECTボタン |
| | タッチスクリーン(タッチペン,タッチストラップ付き) |
| | 内蔵マイク（ソフトにより音声認識可能） |
| 入出力端子 | DSカード差し込み口　GBAカートリッジ差し込み口 |
| | ステレオヘッドホン/マイク接続端子 |
| ワイヤレス通信機能 | IEEE802.11対応および任天堂独自プロトコルの2方式に対応 |
| | 電波到達距離は10m～30m（※周辺環境により異なります） |
| CPU | ARM9 CPUおよびARM7 CPU |
| サウンド | ステレオスピーカー内蔵（ソフトによりバーチャルサラウンド可能） |
| その他の機能 | 日付・時刻表示／アラーム機能(リアルタイムクロック内蔵) |
| | タッチスクリーンキャリブレーション　「ピクトチャット」内蔵 |
| カスタマイズ設定 | 起動モード切替え機能 |
| | 使用言語切替え機能(日本語、英語、ドイツ語、フランス語、 |
| | スペイン語、イタリア語)　GBAゲーム表示時、上下画面切替え機能 |
| | ユーザー情報 |
| 電源およびバッテリー | 内蔵リチウムイオン充電池 |
| | 電池持続時間は概ね6～10時間（使用するソフトにより異なります） |
| | フル充電時間は4時間　スリープモードなど電源管理による省電力機能 |

## ニンテンドーDS本体の付属品

ニンテンドーDS本体に同梱されている周辺機器は「タッチペン」×2本（予備1本)、「ニンテンドーDS専用タッチストラップ」×1つ、「ニンテンドーDS専用ACアダプタ」×1つ。

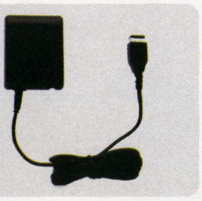
「タッチストラップ」はストラップとしての機能を持つだけでなく、ストラップの先を指に引っ掛けながら、タッチスクリーンを触れるスグレモノ。指でタッチスクリーンに触れたいときに使ってみるといいかも。

「ACアダプタ」はGBA-SPにも使用できるタイプ。コードの長さは1.9mとけっこう長め。

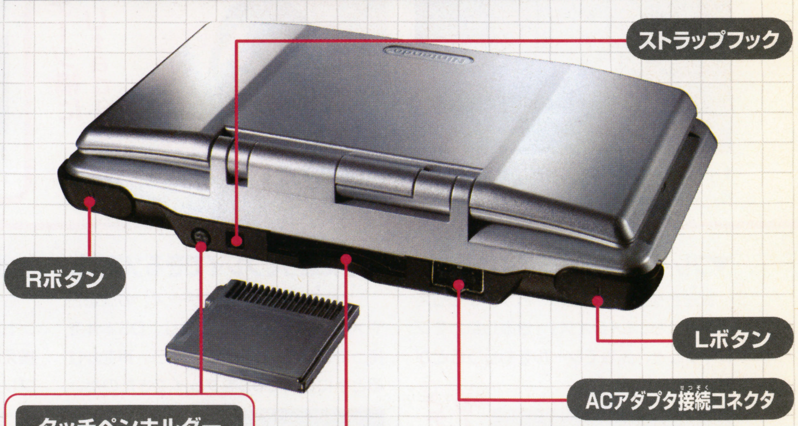
タッチペン2本

タッチストラップ

ACアダプタ



### 裏(closed)




### タッチペンホルダー

本体同梱のタッチペンを1本収納できる場所。収納したタッチペンは、指で軽く引っ掛けて、手前に引くだけでカンタンに取り出せるようになっているぞ。

### DSカード差し込み口

DS専用カードはココに差し込む。カードの裏面を上にして、カチッと音がするまで入ればOK。カードを抜くときは、指で押すとポンと飛び出す。

ニンテンドーDS専用カード

**はみだしニンテンドーワールド** DS本体のサイズは、GBA本体を一回り大きくした感じ。GBAに慣れた人なら違和感なく持てるはず。重さは約140グラムのGBA本体のほぼ2倍と、ちょっぴり重めとなっている。

# 新しいゲームを体験できる6つの機能

従来の携帯ゲーム機にはなかった斬新な機能を多く備え持つニンテンドーDS。なかでも、新鮮さを感じさせてくれる6つの機能は、プレイヤーに大きな驚きを与えてくれることだろう。さっそくニンテンドーDSの目玉となる6つの機能の詳細と、その可能性について紹介していくぞ。

## 1.ダブルスクリーン 上下で別々の情報を一度に見られる

上下に分かれた2つの画面で、別々の情報を同時に表示することができる。『マリオ64DS』や『メトロイド』のように片方でマップを見ながら移動する…といった使い方が多くなりそう。

また、下のタッチスクリーンで入力したものが、上の画面で展開する…といった使い方も普通になるだろう。

演出的な部分では、上下画面をぶち抜きで使う…といった方法も。

←上がメイン画面、マップが下に表示されている『メトロイド』。マップを見ながら行動できるので非常に便利

**2画面ぶち抜きの大胆な演出も**

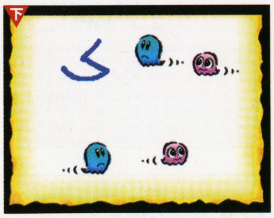
←2画面ぶち抜きで、4コマや女の子の全身画像を表現した『きみしね』

## 2.タッチスクリーン タッチペンや指で触る、叩く、書く

タッチペンで触れた場所が反応する「タッチスクリーン」。これによって、画面に直接文字や絵を書き(描き)込めるようになった(『ピクトチャット』など)。

また、画面上のものをさわったり、手術したり、叩いたり…そういった「画面内のモノを、直接手で触れてる感覚」が味わえる。この感覚を重視したゲームが次々と登場！

←虹を描いてカービィを誘導する『タッチ！カービィ』



←パックマンの形を描くだけでも楽しい『パックピクス』

### DS便利機能 折りたたむだけで簡単スリープモード

セーブポイントがない場所でも安心して中断できる節電機能「スリープ機能」。GBAではソフトによって方法が異なっていたけど、DSでは折りたたむだけでOK。これなら、急にゲームをやめなくてはならないときに、カンタンに中断できるよね。

←GBAは3つのボタン同時押しの場合も…

←DSは閉じるだけでOKなのだ。超カンタン！

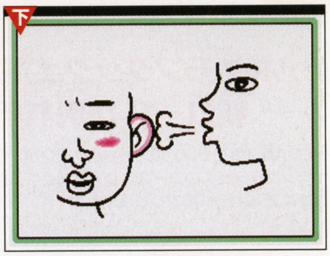
## 3.マイク入力 音声認識もできる高性能マイク

声を出すことでゲーム中の操作ができちゃう。ソフトによっては音声認識が可能。『Nintendogs』では犬の名前を呼ぶと、その犬が反応してくれる。また音階にも対応しており、『大合奏！～』では鼻歌で作曲もできる。将来は声だけでゲームが展開することも!?

**ワンちゃんが呼び声に反応**

↑名前を呼ぶと、犬がピクッと動いてコチラの様子を見る。また呼ぶと駆け寄ってくるのだ

**鼻歌で作曲** ↑お風呂で唄っている自己流のあの曲が楽譜になる！

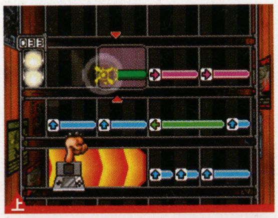


**耳をフーっと!!**

➡『さわるメイドインワリオ』のミニゲームではマイクに向かって息を吹きかけるプチゲームも

## 4.ワイヤレス通信 一度に最大16人同時プレイができる

アダプタなしで、本体に標準搭載のワイヤレス通信で、友だちと通信対戦ができる。一度に16人までの通信ができるスグレもの。気軽に通信できるようになったので、これまでにないアイディア豊かな通信の遊び方が登場しそう。

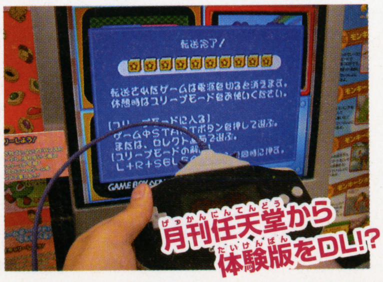


←『大合奏！～』ではパートに分かれてセッション

### DS便利機能 友達にデータを送って遊べる、1カードプレイ

1本のソフトのデータをワイアレス通信で友だちのDS本体に送って、対戦が楽しめる「1カードプレイ」。『ZOO KEEPER』や『大合奏！～』が対応している。これを応用して、月刊任天堂のような店頭用体験版から、データをワイヤレスでダウンロードして気軽に試遊できる…なんてことが普通に実現しそう。

↑詳細は不明だが1カードプレイに対応『ZOO KEEPER』。1本でみんなと対戦が遊べそう




➡GBAではケーブルでDLしていたが、DSならワイヤレス機能でカンタンにダウンロードできちゃう

**はみだしニンテンドーワールド**

有名なFCの「コントローラII」のマイクが識別できたのは音のON、OFFのみ。DS本体のマイクは(ソフトにもよるけど)言葉や音程、声量を聞き分ける能力があるようだ。

©2004 Nintendo Nintendo Software Technology Corp ©SEGA,2004 ©2004 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo ©1980 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 Nintendo ©2004 Nintendo ©2004 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 BUDDIEZ,INC LICENCED to SUCCESS

**はみだしニンテンドーワールド**
DS本体に内蔵時計があるということは…発売予定の『どうぶつの森DS』など、時間の概念があるゲームにその機能が活用されそう。

5.ダブルスロット

## DSとGBAがデータを反映し合う

DSだけでなく、GBAのゲームも楽しめるニンテンドーDS。両方のカートリッジを入れると、お互いのデータが反映しあい、特別な反応が起こることも。

『ポケモンダッシュ』とGBA版『ポケモン』や、『牧場 for DS』とGBA版『ミネラルタウン〜』を同時挿しすることで、DS版に変化が生じることが分かっている。反対に、DS版からGBA版にデータを反映させるゲームも続々と出るはず。斬新なアイディアに期待！

### 『ポケモン』GBA版

### ポケモンダッシュ

DSに同時に挿して電源ON

↑→ある程度進めたデータを持つGBA版『ポケモン』と『ポケモンダッシュ』を同時挿しで…

### 『ポケモンダッシュ』に新コースが現れる

➡GBA版『ポケモン』のてもちポケモンが、『ポケモンダッシュ』のコースとして追加される(写真はニンテンドーDSプレビューより)

### 『牧場 for DS』は『ミネラルタウン〜』(GBA)と連動

←↓『牧場物語』のDS版とGBA版同時挿しで、『ミネラルタウン』のニュースがDS版で「ミネラル情報新聞」として自宅に届く。また、ミネラルタウンのTV番組がDVDとして販売される

6.ピクトチャット

## 本体だけで文字と絵をやり取りできる

DS本体の電源を入れたらすぐに遊べちゃう、DS本体内蔵ソフト。文字メッセージや手描きのイラストを、チャット形式でほかのDSにワイヤレスで送受信することができるのだ。しりとりなどの言葉遊びをしたり、お絵かき合戦をしたり…使い方はプレイヤーの自由。全国各地で『ピクトチャット』の新しい遊び方が次々と生まれていくだろう。

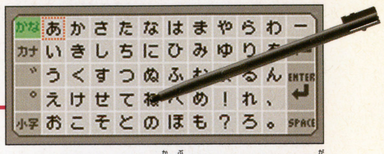
### ソフトは必要なし

↑電源を入れて『ピクトチャット』を選ぶだけ

### 友だちの絵をコピーできる

友だちが描いた絵をコピーして、描き加えることができちゃう。これを使えば、合作で4コマもカンタンにできそう。

### タッチペンでカンタン文字入力



↑タッチスクリーンの下部にあるキーボード画面をタッチペンで触れるだけで長文が書けるぞ

### 4人で合作できちゃう

←4人で協力して、こんなに長〜い顔も描けちゃう

### 絵でしりとりも

↑からす→すいか→かさ…こんなふうに絵で「しりとり」も

### DS便利機能

#### 内蔵時計(アラーム)と言語切り替え付き

DS本体にはリアルタイムクロックが内蔵されている。ゲームを起動させていないときは、携帯電話のように、日付と時計が表示されるのだ。ついでに、アラーム時間も設定できるぞ。

また、言語設定機能も搭載。日本語や英語など、全6ヶ国語から表示メッセージを変更できる。

←初期設定画面。プレイヤーのユーザー登録もできる

**EDITOR'S VOICE**

### わずか275gだけど、やろうとしてることはデカイ

ニンテンドーDSの重さは275グラム。これってニンドリ本誌より軽いんですよ（と、実際に本誌を持ち上げたキミはエライ！）。

そんなに軽くて小さいマシンなのに、やろうとしてることはデカイんです。何しろ、創作活動に行きづまっているクリエイターさんたちを解放しようと言うのですから。だから「開発者のためのシステム」の頭文字をとってDS。でも、僕らユーザーに対しても細かなところにすごく配慮が行き届いているハードなんですね。

たとえば、ゲームの途中でもふたを閉じればスリープモードに入ることは紹介したけど、そのときパワーランプを点滅させるようにしたそうです。そんな機能をわざわざ持たせるなんて、さすがゲームボーイを生んだ任天堂！

そのDSが12月2日にいよいよ発売されます。みなさん、新しい体験を一緒に楽しみましょうね！



©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by Ambrella ポケットモンスター・Pokémonは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です
©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ポケットモンスター・Pokémon・ポケットモンスターエメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です
©2004 Marvelous Interactive Inc. ©2003 Victor Interactive Software Inc.

NINTENDO WORLD 出展ソフトガイド TITLE LINEUP PREVIEW

来場者殺到！

# DS ニンテンドーディーエス編① 会場の人気集中ベスト5

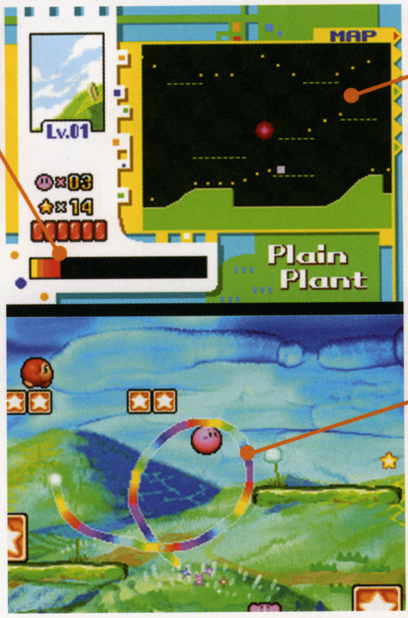
**20タイトル以上がプレイアブル出展されたDSソフト。その中でも人気で常に行列の途絶えなかった人気作5本をピックアップして紹介しよう。**

## タッチ！カービィ 魔法の絵筆（仮称）

| DS | |
|---|---|
| タイトル | タッチ！カービィ 魔法の絵筆（仮称） |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | ペンアクション |
| プレイ人数 | 1人用 |

### 空間に虹のラインを描いてカービィを操れ

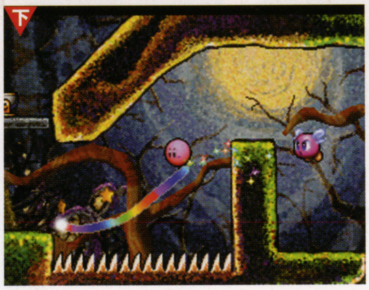
待望の『カービィ』最新作は、DSならではのタッチペンでカービィを思いのままに動かす「ペンアクション」。カービィ自身をプレイヤーが操作するのではなく、ペンで虹のラインを描き、そこにカービィを乗せて動かしていくという新システムなのだ。一見難しそうに見えるけれど、実際には直感的な操作でかなりアクティブに、空間を思いのままに動かせるはず。爽快感もバッチリ！




**インク** ラインを描くと減っていく。時間で回復

**マップ** カービィの現在位置やゴールがひと目でわかる

**虹のライン** カービィの動きを操る。時間が経つと消える。



←ラインは移動だけでなく、壁や盾の役割を果たすこともできるのだ

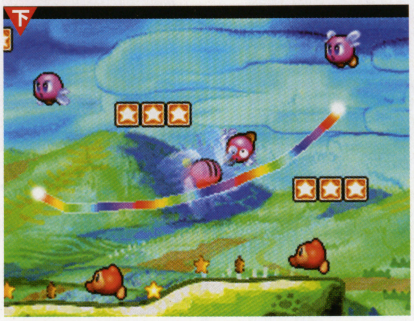
### フィールドの仕掛けを使うことも

←砲台からカービィ発射！ このほかにもゴンドラやブロックなど、仕掛けは多数あるぞ

### ダッシュ攻撃、コピー能力もタッチで発動

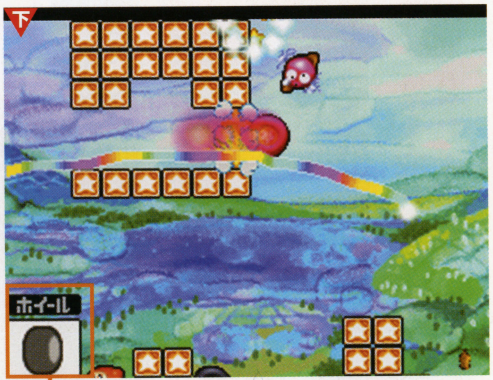
カービィに直接ペンで触れるとダッシュやコピー能力が発動。また敵に触れると敵が「しびれ状態」になって動きが止まる。ラインを描く以外にも多彩なペン操作が楽しめるぞ。

#### 直接タッチで勢いよくダッシュ！



↑ダッシュで敵に体当たり攻撃ができるのだ

#### コピー能力もタッチだけで発動！




**発動中のコピー能力** 能力を捨てたいときはここをタッチする

↑能力敵を倒すとコピー能力をゲットできる。こちらもカービィに直接タッチで発動。敵を一気に蹴散らしてしまうことも！

Touch! インプレッション

### 初公開にして人気度はすでにトップクラス アクティブに飛び回るカービィが爽快！

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 60% | 8台 |
| 行列状況 | 大混 | 会場のいちばん目立つ場所で大人気 |

さまざまなルートがある寄り道可能なアクション。ただし、焦りは禁物。だって焦ってくると、何回も同じ箇所にラインを描いてしまい、自動回復なのに上画面のゲージがすぐなくなっちゃうんだもん(笑)。(カズヤ)

タッチペンでの操作は、最初はうまく動かせなくて戸惑うけど、慣れるとカービィを自由自在に操れて快感。虹の軌跡を利用して進むのだけど、今回は「フワフワ」というより、「シュッ」と高速に動くカンジ。そのスピード感がたまらなかったりする。(本ちゃん)

はみだしニンテンドーワールド

『タッチ！カービィ』は会場で初お披露目と同時にプレイアブル出展で楽しめた唯一のDSタイトル。DSの機能をうまく活用したアクションは幅広い層に高評価を得ていた。

©2004 HAL Laboratory Inc. ／ Nintendo

「パラシュート」は焦ってつい数字を読み違えてしまう自分に笑えるステージ。人がやっているのを見るとカンタンそうだけど、自分でやると自身の未熟さを痛感します。

**DS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | きみのためなら死ねる | 価格 | 5040円(込) |
| 発売元 | セガ | ジャンル | タッチアクション |
| 発売日 | 12月2日 | プレイ人数 | 1人用 |

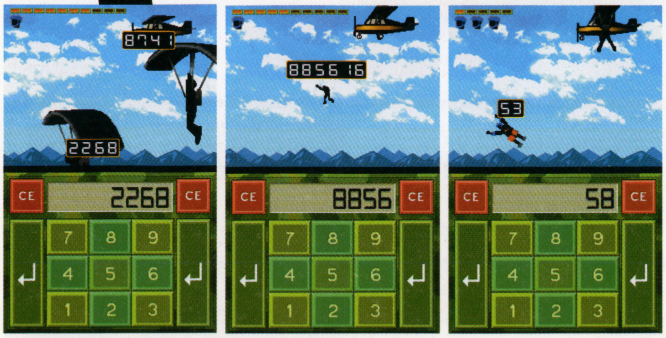
## スーパーパフォーマンスで彼女のハートをつかめ

ごく普通の少年が、一目ぼれした彼女へ想いを届けようと、衝撃的なパフォーマンスや数々の試練に立ち向かう『きみしね』。数々のトラブルやパフォーマンスには、DSならではのタッチアクションでチャレンジ。ちょっとおバカなアクションを乗り越え、愛の奇跡を巻き起こせ。今回紹介するパフォーマンスもスゴイぞ!!

**初公開**
**パラシュート**
**数字を入力してパラシュートを開け**

↑→超高空からの死のダイビング！ ダイバーたちの数字を下画面で正しく入力して電子ロックを解除、パラシュートを開くのだ

### すばやく正確に入力!

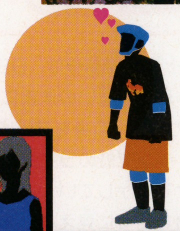



↑ゲームを進めていくと、一度に入力する数字のケタがどんどん増えていくので、あせらず慎重に入力していくことが大事。入力に失敗するとパラシュートが開かずそのまま地面に…！

## 彼女と急接近…、しかしそこに強敵現る!!

幾多のパフォーマンスやトラブルを乗り越え、しだいに心を通わせ始める2人。その様子はパフォーマンスの合間のデモシーンで見られる。デートにまでこぎつけ、いよいよ…というそのとき、謎の巨漢が現れ彼女を連れ去ってしまった！ 彼女の、そしてこの恋の行方はいかに!?

### デートで手をつないじゃった!



↑ついに憧れの彼女とデートに成功。こんなときはやっぱり手をつながなきゃ

### 彼女のピンチを救い感謝の握手と笑顔

↑→彼女をピンチから救ったことをきっかけに、彼女と電話する仲まで発展。もうラブラブな2人の姿を、窓の外からのぞく不吉なこの影は…？

### ライバル出現!

↑ケミカル会社の御曹司。親の権力を武器に、この世で自分の手に入らぬものはないと信じている

## Touch! インプレッション

### 他のブースとはひと味違う行列 常に1時間以上待ちの混雑ぶり

家族連れが中心の会場の一角に、ほかとは明らかに雰囲気の違う行列が…、と思ったらそこが『きみしね』ブース。10代後半〜20代前半の男性がほとんどで、開場から常に1時間以上（他会場では100分待ちも！）の行列ができる盛況ぶりだった。会場ではタッチアクションのステージがいくつか遊べた。みな黙々と画面をタッチするわけだけど、彼女にタッチする場面ではみな口元に少年のような笑みが垣間見られたような気がします…。（高島）

**出展データ**

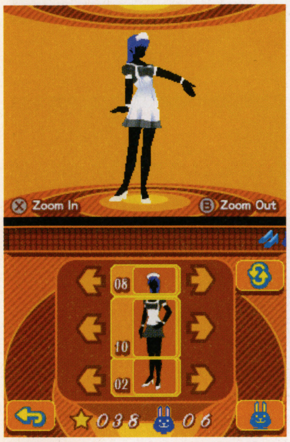
| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 100% | 8台 |

行列状況：激混 でも男率ナンバー1

©SEGA 2004

## 彼女を着せ替えOK マニアックモード

ある条件を満たすと出現する「マニアック」モードは、彼女の髪型、服装、靴のパーツを自由に組み合わせて着せ替えできる、お楽しみモードなのだ。




←新しいパーツは条件を満たしたり隠されたあるものを集める

←婦人警官、いわゆるミニスカポリスさんです

↑ナースやサンタクロースなど、いろんな趣味に対応したコスチュームがある！

思う存分！

## ダブルスロット機能でレアパーツをゲット！

そしてさらに！　DS本体のGBAスロットにセガのGBAソフトを入れると、普通は見ることのできないレアなパーツが入手できるぞ。

ぷよぷよ　うららちゃん

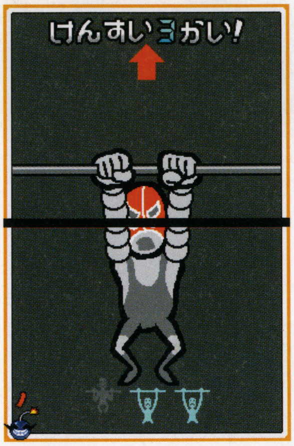
↑ソニックチームのGBAソフトで、こんなどこかで見たキャラの衣装が入手可能！

| | |
|---|---|
| DS | |
| タイトル | さわるメイドインワリオ |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 12月2日 |
| 価格 | 4800円(込) |
| ジャンル | さわる瞬間アクション |
| プレイ人数 | 1人用 |

## いろんなタッチで180種以上のプチゲーム

ほんの数秒で成否が決まるプチゲームを次々とクリアしていくおなじみの瞬間アクション最新作は、DSの機能を生かした「さわる」新感覚プチゲームが満載。その数なんと180種以上。いまやとどまるところを知らないワリオの快進撃が、DSをさらに盛り上げることまちがいなし！

### ●みじかいタッチ

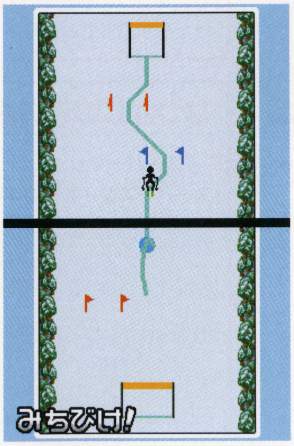



←鉄棒にぶら下がるこの人を上画面にペンで押し出すのだ

### ●こするタッチ

←犬の頭をペンでやさしく撫でよう。癒されるなぁ…

### ●ながーいタッチ




←ペンでスキーヤーをうまくゴールまで誘導。急いで！

### ●ふーふーマイク

←マイクを使ったプチゲーム。これは息を吹きかけるみたい

↑プチゲームに入る前のデモシーンも今回は2画面で豪華に演出。各キャラごとに個性的なエピソードが見られる

↑ゲームセレクト画面。キャラクタごとにタッチの内容がある程度決まっていて、クリアすると増えていくぞ

↑たとえばアシュリーなら「つまんでタッチ」。何かにタッチしながらスライドするプチゲームがそろっている

## Touch! インプレッション　最大の出展台数ながら行列も途絶えず！ DS普及の切り札タイトルとなるか!?

出展データ

| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 100% | 24台 |
| 行列状況 | 激混　来場したほとんどの人がプレイ!? |

タッチスクリーンをあらゆることに活用したプチゲームが圧巻なのは言うまでもなし。個人的にはグラフィックやサウンドが大幅にクオリティアップしたのが気に入った！（高島）

はみだしニンテンドーワールド

編集部内では記事作成用に借りた『さわるメイドインワリオ』が大流行。「買ったときのインパクトが薄れるからやらない！」と言っていたはずの本郷までが徹夜明けにこっそり…。

はみだしニンテンドーワールド
「へんしん帽子」は敵のキャラクタが持っていることがある。マップ上で帽子が動いている場合は、何かのキャラクタが持っているということ。近づいて確かめてみよう。

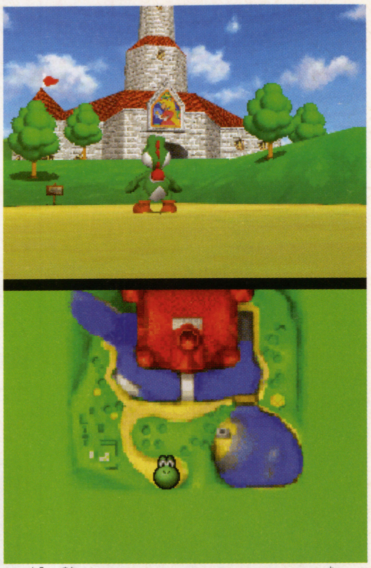
# SUPER MARIO 64 DS スーパーマリオ64DS

| DS | |
|---|---|
| タイトル | スーパーマリオ64DS |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 12月2日 |
| 価格 | 4800円(込) |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 1〜4人用 |

## ピーチ姫に招待されたけどマリオ、ルイージ、ワリオは？

### スタート直後はヨッシーを操作してマリオを探す

「お城へ遊びにきてください。ケーキを作って待ってます。」と、ピーチ姫に招待されたマリオは、ルイージとワリオと共にお城へ向かう。しかしいつまで経っても戻ってこない3人を不思議に思ったヨッシーは、マリオを追ってお城に向かうことになる。スタート直後はヨッシーを操作して冒険開始。いったいどこにいるのかな？



↑お城を守っていたスーパースターをクッパに取られちゃった!? マリオたちも絵の世界へ連れ去られたかも

### 基本操作はN64『スーパーマリオ64』とほぼ同じ

マリオたちの操作は3種類のモードが用意されていて、好みのものから選択可能。ボタン操作が基本の「Yダッシュモード」はN64の操作とほぼ同じ感覚で遊べる。

3段飛び

←各キャラクタの共通のアクション。これは3段飛び

ヨッシーならタマゴ投げ

↑このタマゴなげはヨッシーだけのアクション

ヒップドロップ

←ヒップドロップも健在。ヨッシーだってできちゃう

マリオならカベキック

←より高くジャンプできるカベキックはマリオならではの特技

### 帽子を取るとその色のキャラクタに

各ワールドでは赤、緑、黄色の「へんしん帽子」が落ちていることがある。この帽子をかぶると、その帽子の色にあった（赤はマリオ、緑はルイージ、黄色はワリオ）キャラクタに変身することができる。マップにも表示されるので、見つけたらかぶってみよう。

### なつかしのボスキャラクタも登場

『スーパーマリオ64』に登場したボスたちとも対戦できる。スーパースターを獲得するには避けられない相手だ。

Touch! インプレッション

### 十字ボタンでの微妙な操作入力が慣れるまではもどかしいかも

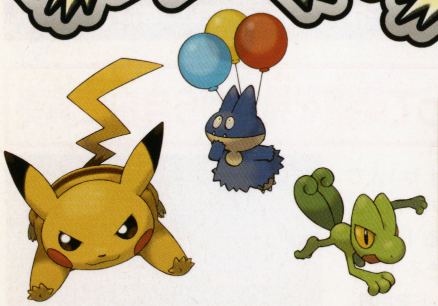
| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 12台 |
| 行列状況 | 大混 | 幅広い年齢層に人気。大人も思わず夢中に。 |

N64と同じ操作感覚で遊べる「Yダッシュモード」で最初プレイしたが、アナログスティックではないので、細い橋などを渡るときは、うまく操作できずもどかしさを感じてしまった。十字ボタンでの微妙な操作は、かなり個人差が出るかもしれない。だがタッチスクリーンと併用した「タッチモード」は好感触。慣れればスピードの強弱がつけられるので、微妙な操作もバッチリ。本体付属のタッチストラップをつけて冒険するのが、スタンダードな遊び方になりそうだ。（トランセル）

↑「Yダッシュモード」で遊ぶ人が多かった

 ©2004 Nintendo

# ポケモンダッシュ™



| DS | |
|---|---|
| タイトル | ポケモンダッシュ |
| 発売元 | (株)ポケモン |
| 発売日 | 12月2日 |
| 価格 | 4800円(込) |
| ジャンル | アクションレース |
| プレイ人数 | 1〜6人用 |

## Touch! インプレッション
## タイトル画面から遊びがいっぱい レースは最初マップを見る余裕なし

出展データ

| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 100% | 12台 |
| 行列状況 | 大混 家族連れの行列や、小さい子供たちに大人気! |

レースはルールが簡単なのですぐに楽しめる。ただタッチペンでのスライドに夢中で、最初は上の画面のマップチェックまで手が回りません。(トランセル)

## 画面をスライドさせてピカチュウを動かしポケモンたちとレース対決

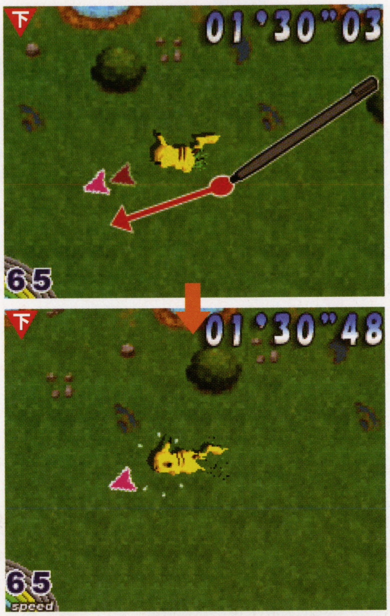
←上の画面にレーダーが。チェックポイントの場所を確認しながら走るのだ

画面上のピカチュウをタッチペンでスライドさせて走らせ、「ポケモン・アイランド」で行われている「ポケモンダッシュ・グランプリ」のチャンピオンを目指すレースゲーム。モンスターボールの形をした「チェックポイント」を通過しながら、他のポケモンよりも速くゴールしよう。走る場所によってピカチュウのスピードは変化するぞ。

### 開発はN64『ピカチュウげんきでちゅう』などでおなじみのAmbrella

この『ポケモンダッシュ』は、N64『ピカチュウげんきでちゅう』でおなじみのアンブレラが開発。随所でそのテイストを見ることができる。

←名古屋会場でアンブレラの小澤宗明さんを発見。久々の『ポケモン』新作発表となる




←写真のようにタッチペンでスライドさせた方向にピカチュウは走っていく

## コース内では3つのモードを使ってトップ争い

レース中は地上をひたすら走るだけではなく、気球に乗って上空を飛んだり、気球から降りて着地するなど、地上・上空・降下の3つのモードで展開される。速さを競うためには、地上だけでなく上空も制するのがカギ。

↑普段はわたれない海を超えることが可能に

↑森、海、沼、砂地などさまざまな地形が存在し、場所によってピカチュウの走る速度が変化

←タッチペンで風船を割ると、落下速度がアップする

### DS『ポケモンダッシュ』とGBA『ポケモン』シリーズとの連動で新たなマップが追加される

本体にDS『ポケモンダッシュ』とGBAの『ポケモン』シリーズのいずれかのソフトを同時に挿すと、GBAの『ポケモン』でてもちにいたポケモンたちの形をしたマップが、『ポケモンダッシュ』の画面上に登場する。この連動によって、新たなコースでレースを楽しむことが可能になるのだ。いったいいくつマップが登場するのかは、これから続報に期待しよう。

↑→てもちにいたニャースのコースが『ポケモンダッシュ』に現れたぞ

※対応ソフト:GBA『ルビー・サファイア』『ファイアレッド・リーフグリーン』『エメラルド』

はみだしニンテンドーワールド

タイトル画面にいるピカチュウをタッチペンでさわると、顔をひっぱられたりといろいろな仕掛けが用意されている。DSの機能を体験できる要素の1つといえるだろう。

©Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.Developed by Ambrella
ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。ポケモンダッシュは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの商標です。
※画面は開発中のものです。

NINTENDO WORLD 出展ソフトガイド TITLE LINEUP PREVIEW

開発度100%!

# DS ニンテンドーディーエス編② 本体同発ソフト大解剖

DS本体と同時発売のタイトルはまだまだあるぞ。それぞれカラーの違うソフトが勢ぞろいし、体験コーナーはどの列も行列でいっぱい！

## 大合奏！バンドブラザーズ™

| | |
|---|---|
| タイトル | 大合奏！バンドブラザーズ |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 12月2日 |
| 価格 | 4800円(込) |
| ジャンル | 音楽ソフト |
| プレイ人数 | 1人～無制限 |
| 備考 | ヘッドホン同梱(初回のみ) |

## いろんな楽器を使って楽譜を見ながら自由に演奏

『大合奏！ バンドブラザーズ』は1人でじっくり練習できる「シングルプレイ」、友達と集まって複数人で合奏できる「バンドプレイ」、楽譜を作成・編集できる「エディット」の、大きく3種類のモードを用意。実際の演奏は画面に表示される楽譜に沿って、決まったボタンを押していくというもので、収録楽曲もいっぱい！

↑楽譜に合わせてボタンや十字ボタンを押していく。音の長さやタイミングも合わせるのだ

### 多彩なジャンルの収録楽譜

●J-POP●
・SEASONS・Point of No Return・名もなき詩・空も飛べるはず
●ワールドミュージック●
・フォスターメドレー・クリスマスメドレー
・ロシアンメドレー・エンターテイナー
●TVミュージック●
・fragile・Way of Difference
・キラリ★セーラードリーム！・特捜戦隊デカレンジャー
●クラシック●
・スロークラシックメドレー・四季「春」・アスレチックメドレー
●ゲームミュージック●
・ファイアーエムブレム・ゼルダの伝説メドレー
・星のカービィメドレー・マリオメドレー　など

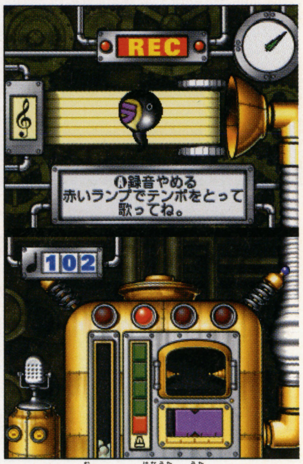
## 演奏 自分のレベルにあった曲、楽譜で楽しめる

1人用のモードでは、好きな曲を自由に練習できる「貸しスタジオ」と、課題をクリアすると新たな楽譜がもらえる「レコーディング」の2種類がある。好みの曲、さらに楽器のパートを選んでプレイ。また楽譜もレベルに合わせて3種類ありプロ楽譜になると、ほとんどのボタンを使ってオクターブの上げ下げまで操作することに。ビギナーからコツコツ練習しよう。

←ビギナーは十字ボタンと、ABXYボタンのどれか押せばOK

## 作曲 ハナウタで楽譜を作れるモードもあり

「エディット」モードでは、DS本体のマイクに向かって鼻歌を歌うだけで、楽譜ができてしまう「ハナウタ de 楽譜」や、楽譜のレベルがプロになると使用可能になる「スコアメイク・プロ」など、プロ志向の人も納得の、本格的な作曲を楽しむこともできてしまうんだ。



↑マイクに向かって鼻歌を歌うと、おたまじゃくしが現れて音階にあった音になる

## Touch!インプレッション ヘッドホン使用で音の臨場感アップ シンセサイザー並みの音質を体験

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 4台 |
| 行列状況 | 大混 | 年齢層はチョット高め!? 女性のプレイヤー多し |

1人用の「貸しスタジオ」をプレイしたんだけど、まず、収録曲の多さ、パートの楽器の多さに、どの曲からやろうか迷ってしまうほど。楽譜のレベルもビギナー～プロまで3段階あるので、ビギナーで曲を覚えてからアマに挑戦するなど、自分のペースでじっくり遊べるのがよかった。

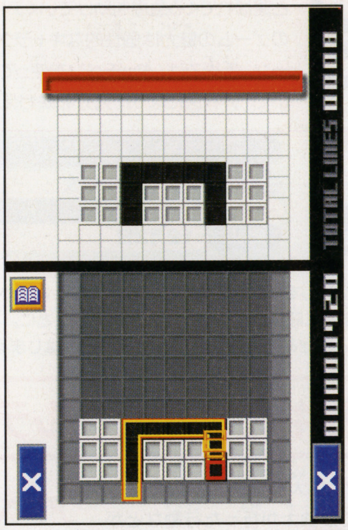
あと圧巻だったのが音質の良さ。ヘッドホンでベースやドラムなど、普段耳にしないパートを担当してプレイすると、その曲がまた違った印象で聞けるようになるぞ。(トランセル)

↑思わずドップリ自分の世界に入ってしまい、順番待ちの人を忘れてしまいそうに…

はみだしニンテンドーワールド DS本体のヘッドホン端子が、市販のものがそのまま挿せる仕様になってよかった!! 耳をすっぽり覆えるタイプを使えばドップリ楽しめるはず。(トランセル)

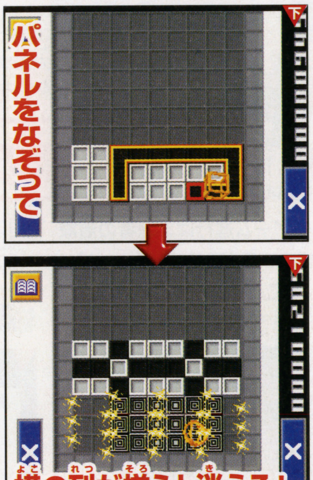

©2004 Nintendo

## 文字通り「ヒトフデ書き」でパズルを消すパズルゲーム



←「チャレンジ」モードは、パネルを消していくスピードが重要に

不規則に並べられた白と黒のパネルを、タッチペンで一筆書きでなぞって反転させて、横の列の色を揃えて消していくパズルゲーム。モードは3種類あり、画面上から落下してくるパネルを消す「チャレンジ」、じっくりと考えて一筆書きですべてのパネルを消す「チェックメイト」、友達と対戦できる「バーサス」を用意。




←黒のパネルを一筆書きでなぞって、終点をさらにタッチすると…

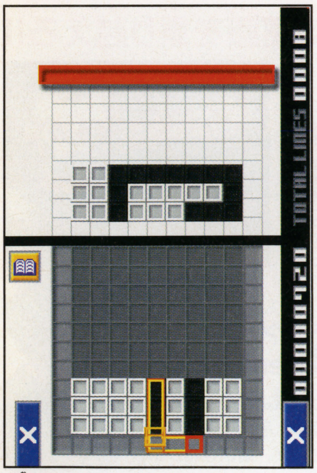
←横の列が揃ったパネルがキラッと光って消えるのだ

横の列が揃うと消える!

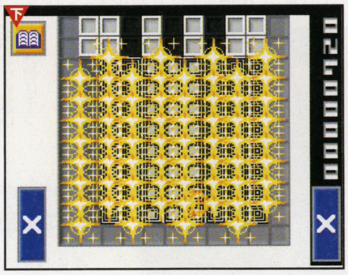
| DS | |
|---|---|
| タイトル | 直感ヒトフデ |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 12月2日 |
| 価格 | 3800円(込) |
| ジャンル | パズル |
| プレイ人数 | 1〜2人用 |

## 落下してくるピースをすばやく消す「チャレンジ」

上から落ちてくるパネルをすばやく消していき、赤いデッドラインまでパネルが積み重なってしまうとゲームオーバーに。いったい何ライン消せるかな?



↑落ちてくるパネルもチェックしながら、すばやく一筆書きで消していく

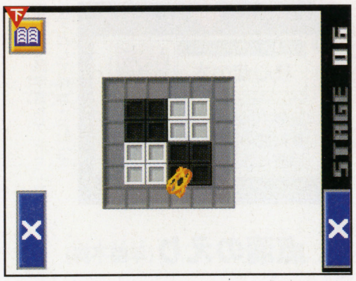


↑横の列が揃えばよい。うまく一筆書きできれば、こんなに大量にパネルを消すことができる

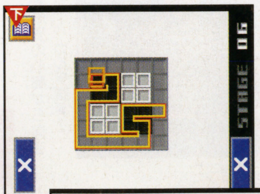
まさしく直感で消していく

## じっくり考えて一手ですべてを消す「チェックメイト」

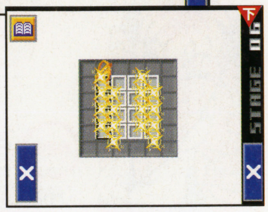
画面に並んでいるパネルを、一筆書き一手で消すとステージクリアとなる「チャレンジ」。10ステージクリアするごとに新たな10ステージが登場し問題は全部で100問。上画面には2種類のヒントが表示されるので、困ったときは参考にすることも。



↑これはステージ6の問題。キミならどう消す?



←とにかく一手で消えるように考えないといけない



←うまくいけばパネルがすべて消え、次の問題へ

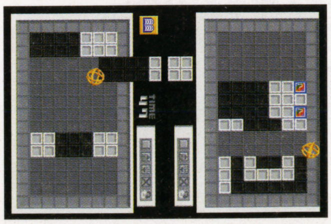
チェックメイトの問題は全部で100問も!

## Touch! インプレッション 簡単操作とタッチスクリーンの感触でチビッ子たちにも大人気!!

| 出展データ | | |
|---|---|---|
| 開発状況 | 100% | |
| 試遊台数 | 8台 | |
| 行列状況 | 大混 | おじさん受けするかと思ったら、ちびっ子も… |

「チャレンジ」のスピード、「チェックメイト」のじっくりさ、同じルールで相反するスタイルで楽しめたのが○。100問クリアはかなり歯ごたえがありそう。(トランセル)

## コツを覚えたら「バーサス」で友達と競おう



「バーサス」はDSのワイヤレス通信で遊べる対戦ゲームで、DS本体を縦に持って遊ぶことになる。通常のプレイとはチョット違い、相手をジャマしたり、自分に有利となるアイテムが登場する。使い方が勝負のカギになりそうだ。

はみだしニンテンドーワールド
このゲームはタッチペンが細いほうがプレイしやすい。試しに鉛筆のお尻などでやってみたが、パネルをうまくなぞれなくて一瞬で「チャレンジ」モードが終了しました…。

©2004 Nintendo/MITCHEL

# 研修医 天堂独太

TENDŌ ✚ DOKUTA

## 研修医となって急患を救い出すアドベンチャー

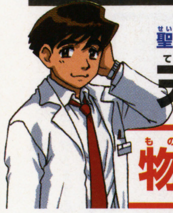
名門・聖命医大の研修医「天堂独太」になって、次々と運ばれてくる急患を助けていくアドベンチャー。このゲームの魅力は個性的なキャラクタたちと手術シーン。手術では、タッチペンを使って患部を治療していく。外科医になった気分を味わえちゃうのだ。

←病院の先輩たちの協力を得て、困難な手術に臨むのだ

| DS | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | 研修医 天堂独太 | 価格 | 5040円(込) |
| 発売元 | スパイク | ジャンル | 病院アドベンチャー |
| 発売日 | 12月2日 | プレイ人数 | 1人用 |

NEW 戦場医師の経験を持つ医院長
### カルロス・アストロ・乃木(45歳)

戦場医師として各地を転戦した経歴を持つ優秀な医師。乃木救急病院の院長を勤める。「病院は戦場」と公言してはばからない過激な一面と、どんな患者も分け隔てなく接する優しさを持つ。



聖命医大の新人研修医
### 天堂独太

3流医大「藪医大」を卒業したばかりの新人研修医。なぜか名門の「聖命医大」の外科部長に呼び出されて研修医として働くことに。右も左も分からない中、ひとクセある医師や患者たちとの奮闘がはじまる!

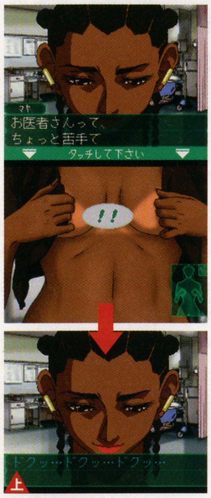
## 物語や治療のカギとなる「カルテ」

本作のゲーム進行は、患者の治療方法を模索する「アドベンチャーパート」と、そこで見つけ出した治療方法をもとに患者を救い出す「手術パート」の2つに大きく分かれる。

前者では独太が行った行動などが「カルテ」として記録される。それが物語進行に大きな役割を持つのだ。

聴診で…

異音が!?




←急患の症状を聴診。タッチペンで下画面中の聴診したい場所を触れるのだ

←患者の心臓から異音が…。カルテ更新!

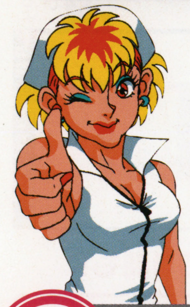
内科医のアドバイス!!

「医学書」入手

←治療方法がよくわからない狭心症の患者のカルテ

←専門の内科医にカルテを見せるとアドバイスがもらえた

←そして医学書もゲット。カルテとして保存されたぞ



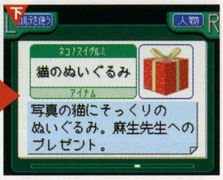
NEW どんな点滴も一発で決める
### 点滴のえり(年齢不詳)

乃木救急病院の看護師。見た目はちょっぴり派手だが、どんな点滴針も一発で決めるすご腕の看護師らしい。そのあだ名も、カルロス院長が実力を見込んでつけたもの。

## アドベンチャーパートで「カルテ」をぶつけて医師を説得!!

研修医の主人公は、手術の腕も知識もまだまだ未熟。当然ながら、先輩医師の助けが必要となってくる。だが、聖命医大の医師はすべて問題を抱えてたりしてなかなか協力してくれない。そんなときは、集めたカルテで「説得」を試みよう。

↑心臓手術の前に、心臓外科医の麻生鈴に協力を願うが…




↑集めてきたカルテから最適なモノを選んでみると

カルテを選ぶ

スキ間が埋まる

↑彼女の右側にあった「心の隙間」が埋まったぞ

## 手術パートでは「カルテ」で葛藤を乗り越えろ!!

「アドベンチャーパート」で情報を収集し、順調に手術を進めていく独太を、不安が突然に襲うことも。そんなときも「カルテ」で不安一掃!

➡研修医を襲う葛藤も「カルテ」をぶつけて迷いを吹き飛ばそう

←「カルテ」の情報を参考に、タッチペンで手術

暗い性格のベテラン看護師
### 倉衣早苗(28歳) NEW

手術室のことを誰よりもよく知るベテラン看護師。手術のときには頼もしい存在だが、暗い性格がネック。その暗いアクションで手術室の雰囲気を暗くしてしまう。

Touch! インプレッション

## 手術シーンやカルテの使い方などゲームの基本システムを存分に楽しめた!

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 8台 |
| | 行列状況 | 中混 閉館まで列が途切れず。常に約30分待ち |

試遊台で遊べたのは、手術シーンだけのニンテンドーワールド用特別バージョン…と思いきや、アドベンチャーパートもしっかり遊べる内容だった。ゲームのキモとなるカルテの使い方や、タッチペンを活用していく手術シーンもバッチリ体験することができたのだ。

手術は、ちょっとでも場所を誤ると患者の体力が減ってしまう真剣勝負。それゆえに本物の手術と似たようなギリギリの緊張感を味わうことができた。(本ちゃん)

←じっくりと頭を悩ませながらプレイ。並んでいる人はモニターに釘付け

はみだしニンテンドーワールド このページの真ん中にある手術の術式は「バイパス挿入」。気道を確保しながら管を入れていく、難易度の高い術式だ。タッチペンを使ってゆっくりとバイパスを通していくことになるぞ。


©2004 Spike All Rights Reserved.

# Mr.DRILLER Drill Spirits™

ミスタードリラー ドリルスピリッツ

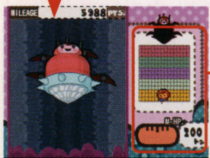
| DS | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ミスタードリラー ドリルスピリッツ | ジャンル | アクション |
| 発売元 | ナムコ | プレイ人数 | 1～5人用 |
| 発売日 | 12月2日 | 備考 | ワンカード対戦可能 |
| 価格 | 5040円（込） | | |

## 迫り来る地球破壊兵器を倒せ！ 2画面を活かしたプレッシャーモード

おなじみの『ミスタードリラー』に、DSならではの新モード「プレッシャーモード」が登場！ 今回はこのモードを詳しく紹介するぞ。このモードは上画面で地球破壊兵器“マドリョリル”、下画面で自キャラを表示。プレイヤーは下画面で掘り進みつつパワーカプセルを取り、上に向かって“ドリル魂”で攻撃！ うまくマドリョリルに当ててダメージを与えよう。マドリョリルに追いつかれる前に倒すのだ。

**上画面：マドリョリルを追う**

時間とともに下へ下へと進む地球破壊兵器。こいつに追いつかれたら負けだ

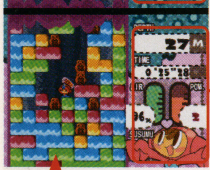


**レーダー**
自キャラとマドリョリルの距離が分かるぞ

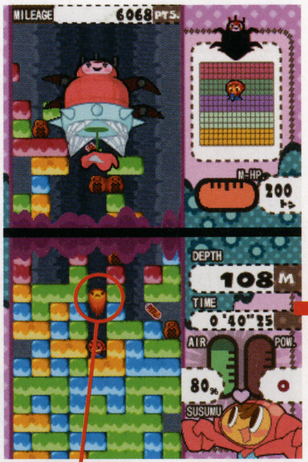
**ゲージ**
エア残量のほか、パワーチャージの数も表示

**下画面：自キャラを操作**

自キャラの周りを表示。プレイヤーはここを見ながら操作をする



↓パワーカプセルを取り、ドリル魂で攻撃！ 魂は下画面を出て…

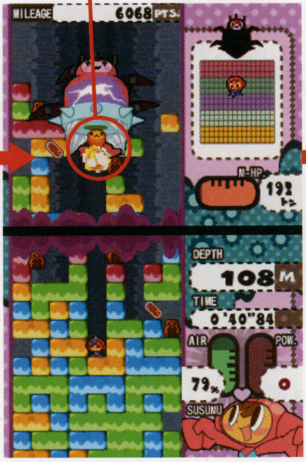


**ドリル魂発射!!**

**マドリョリルに命中!!**

↓上画面に到達し、みごとに命中！

↓マドリョリルのHPを0にすればクリア！



破壊すれば勝ち！

追いつかれたら負け！

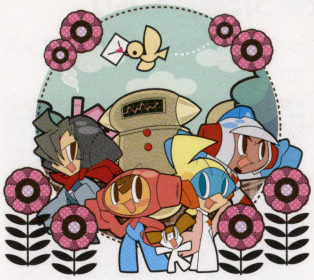
↑逆に追いつかれたらゲームオーバーだ

## ワンカードで5人同時対戦が可能

DS版『ミスタードリラー』は、ワンカードでの5人同時対戦が可能だ。1人がソフトを持っていれば、あとは本体さえあればワイヤレス通信対戦が楽しめるぞ。対戦はレース形式で、先にゴールに到達した人が勝ち。自分以外のキャラは半透明で表示され、追いつ追われつのデッドヒートが味わえる。ワンカードだと使用キャラはススムのみだが、人数分のカードがあれば、相手のジャマをできる「？ブロック」が出現したり、ススム以外のキャラも選べる。

←ゴール目指して掘り進め！ ライバルの位置は半透明で表示

### おなじみの6キャラが登場



### アイテムで大逆転も!?

↑？アイテムを取るとイベントが発生。×ブロックだらけになってしまった!!

## Touch!インプレッション タッチペンを使った操作も可能！ いきなりクリアする強者もチラホラ

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 8台 |
| 行列状況 | 中混 | それなりに行列が出来ていたが、回転は速かった |

『ドリルスピリッツ』は、これまで同様十字ボタン＋Aボタンでも操作できるが、タッチペンでも操作できる。名古屋会場で実際にやってみたが、掘りたいブロックをタッチするだけなので思ったよりずっと簡単。慣れないと違うブロックを掘ったりとミスもあるが、慣れれば十字ボタンよりスピーディーに操作できるかも。ちなみに試遊台でもシリーズ経験者が多かったようで、初ペン操作で、いきなりミッションモードをクリア、なんて人がけっこういたのにはビックリ。（マッスル）

はみだしニンテンドーワールド　プレッシャーモードに出てくる地球破壊兵器“マドリョリル”は、ロシア人形のマトリョーシカっぽく、HPが少なくなると装甲が取れて本性をあらわすのだ。

©1999 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

名古屋といえば味噌カツが名物だが、我々取材班（というかマッスルとカメラマンさん）は、ある喫茶店で「味噌ミートスパゲティ」を発見！　さすが名古屋、恐るべし!!

# The Urbz アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ

DS

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ | 価格 | 5040円（込） |
| 発売元 | エレクトロニック・アーツ | ジャンル | アドベンチャー |
| 発売日 | 12月2日 | プレイ人数 | 1人用 |

## Touch!インプレッション　下画面で常にメニューを表示　タッチスクリーンを使った操作もあり

基本的に「常時メニュー画面を表示しながらプレイ」という感じで、感覚としてはパソコンで複数のウインドウを開きながら遊ぶ感じか。じっくり遊んでみたい1本だ。（マッスル）

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 | 8台と試遊台が多かったので、スムーズに遊べた |

## DS版だけのオリジナル要素を追加！　ミニオポリスーの大物を目指そう

ゲームの舞台は大都会ミニオポリス。プレイヤーは"アーブ"（主人公キャラ）を操り、仕事でレベルアップしたり、住人の依頼をこなすなどして評判を高め、街でもっとも影響力のある人間に育てるのが目的だ。DS版はスタート当初のステージやストーリーはGBA版と同じだが、タッチスクリーンを使ったミニゲームやDS版オリジナルのミッション、ステージが追加。

↑基本的に、上画面がキャラを操作するメイン画面。下画面はメニューやマップを表示する

←ゴリラや恐竜、さらにカスタマイズしたペットも飼えるぞ

↑タッチスクリーンを活かしたミニゲームもいろいろ用意されている。写真はお絵描きゲーム。描いた絵は飾ったり売ってお金に換えられる

# 麻雀大会®

DS

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | 麻雀大会 | ジャンル | テーブル |
| 発売元 | コーエー | プレイ人数 | 1〜4人用 |
| 発売日 | 12月2日 | 備考 | ワンカード対戦可能 |
| 価格 | 3780円（込） | | |

## Touch!インプレッション　タッチペンでワンタッチ操作！　相手はけっこう強かった…

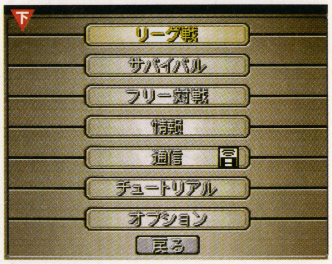
2つの画面で牌を表示するので、手牌が大きく見やすいのが特徴。さらにその手牌をタッチペンで触れて操作できるので、実際に打っているのに近い感覚が味わえる。ただし間違って隣に触れて切ってしまう、という失敗もけっこうあり。確実に操作したいなら十字ボタンの方がいいかも。麻雀自体はかなりの本格派で、ゲーム特有のイカサマっぽさはまったくなし。純粋に麻雀そのものが楽しめる。16人のキャラもきちんと思考に個性がついていた。（マッスル）

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 | 麻雀好きがじっくりと遊んでいたのが印象的 |

## ゆったり画面で楽しめる　本格派の4人打ち麻雀ゲーム

イカサマなしの本格派4人打ち麻雀。さまざまなルールのもと、5つのステージを勝ち抜く「リーグ戦」、生き残りをかけて対局する「サバイバル」などの1人用モードのほか、ワンカードでの4人対戦も可能だ。自分の牌は下画面に表示され、タッチペンで直接牌に触れて操作ができるぞ。

↑上画面に対戦相手の捨て牌を表示。下画面に自分の手牌と捨て牌が表示される




↑モード選択画面。チュートリアルもあるので、これから麻雀を覚えるのもいいかも

↑面倒な符の計算も、分かりやすく教えてくれる。実戦の麻雀にも役立ちそうだ



©2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts,EA,EA GAMES, the EA GAMES logo, Sims in the City are trademarks or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES is an Electronic Arts brand./©2000-2004 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

# Vol.1 COOL104 JOKER & SETLINE セットライン

| | |
|---|---|
| DS | |
| タイトル | 頭脳に汗かくゲームシリーズ! Vol. 1COOL104JOKER&SETLINE |
| 発売元 | アルゼ |
| 発売日 | 12月2日 |
| 価格 | 4800円（込） |
| ジャンル | テーブル |
| プレイ人数 | 1～2人用 |

## アーケードで人気のメダルゲームをカップリング

アーケード版で人気のメダルゲーム2作品を移植。2画面、タッチパネル機能をそのまま活かし、アーケードと同じ感覚で遊ぶことができる。ゲーム内では共通通貨「RUZE」を使用して遊ぶことができ、繰り返しプレイすることで背景画像の獲得等の特典がある。

←アーケードのメダルゲームをそのままのプレイ感覚で移植!

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 | 同発タイトルということで試遊台も多めに設置 |

### クール104ジョーカー

配られた5枚の手札から、山にあるカードと同じ柄か数字のカードを出し、すべてのカードを山に重ねるゲーム。重ねた枚数や役によりチップを獲得できる。

↑山にあるカードと同じ柄・同じ数字のカードを出していく

↑山に重ねた枚数や役に応じて、チップ（RUZE）がもらえる

### セットライン

同色のラインが盤面の端から端までつながるように、六角形のパネルを配置するボードゲーム。通信で友達とのタッグプレイも可能だ。

↑うまくラインがつながるよう、六角形のパネルを配置しよう

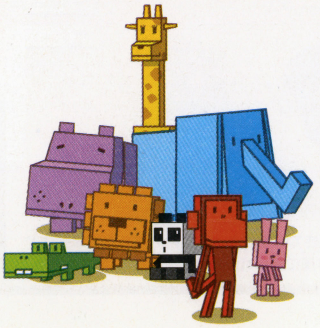
↑背景の変更もできる。気分を変えてプレイできるぞ

# アクションパズルゲーム ZOO KEEPER ズーキーパー

| | | | |
|---|---|---|---|
| DS | | | |
| タイトル | ZOO KEEPER（ズーキーパー） | ジャンル | パズル |
| 発売元 | サクセス | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 発売日 | 12月2日 | 備考 | ワンカード対戦可能 |
| 価格 | 3990円（込） | | |

## タッチで並べて捕まえる 簡単操作のアクションパズル

隣り合う動物を入れ替え、縦か横に3匹以上同じものを並べて捕まえよう。すべての動物を決められた数以上捕まえれば、次のレベルへ進めるぞ。



| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 100% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 | 手軽に遊べるパズルなので、回転も速かった!? |

**ラッキー動物**
上の画面に出ているのはラッキー動物。この動物を捕まえると、2倍の得点が入る。最優先で捕まえにいこう。

**ノルマ**
このレベルをクリアするために必要な動物の捕獲数。全種類の動物をこの数だけ捕まえれば、次のレベルへ進める。

↑下画面で直接動物に触れ、場所を入れ替えていく。上画面はラッキー動物とノルマを表示

↑双眼鏡アイテムを使用すると、動物を3つ並べることができる場所が拡大表示される

↑DS版はシリーズ初の2人同時対戦が可能。動物たちを捕まえ、相手のタイマーをゼロにすれば勝ちだ。対戦はワンカードでできるぞ

**はみだしニンテンドーワールド**
名古屋といえば味噌カツが名物だが、名古屋駅のお土産売り場にも、そのものズバリ「味噌カツの味噌」が売っていた。試しに買ったら、これがウマい!! 東京にも売ってないかな。

©2004 ARUZE CORP. All Rights Reserved./©2004 BUDDIEZ,INC LICENCED to SUCCESS

はみだしニンテンドーワールド
編集部にも隠れファンがたくさんいる『ニンテンドッグス』は試遊台の数が多いこともあり、それほど長く待たずにプレイできた。ちなみにテレビの取材ではダントツで注目の的!

NINTENDO WORLD
出展ソフトガイド
TITLE LINEUP PREVIEW

初タッチ出展!

# ニンテンドーディーエス DS編③ 初体験プレイの手応えは!?

初プレイアブル出展で期待の『Nintendogs』が登場。また『牧場物語』や『ボンバーマン』などの定番シリーズがDSでどう変わったかにも注目!

# Nintendogs（仮称）

かわいいだけじゃない!

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ニンテンドッグス（仮称） | 価格 | 未定 |
| 発売元 | 任天堂 | ジャンル | 子犬シミュレーション |
| 発売日 | 2005年春 | プレイ人数 | 1〜2人用 |

## 遊んでわかった犬たちとのコミュニケーション

ただ、子犬たちがそこに「いる」。それが『ニンテンドッグス』。

先月のマスコミ向け発表会で映像しか見られなかった子犬シミュレーション『Nintendogs』も、今回はばっちりプレイアブル出展。いくつかのアイテムを使い、タッチスクリーンやマイク機能で3匹の子犬たちとちょっとした遊びで戯れたり、フライングディスクの大会などを楽しむことができたのだ。

### 5種類以上の犬種がある!

出展バージョンでは、遊ぶ台（またはランダム?）で異なる複数の犬種が登場。今回写真で掲載しているビーグル、パグ、柴犬のほか、チワワなど他の大種が走り回る様子を確認できた。

### アイテムごとにいろんな遊び

出展バージョンでは、特性の違う5つのアイテムを使って、子犬たちと遊べた。試遊時間が短かったので確認できなかったが、おそらくアイテムを使って芸やしつけを行うことで「忠犬度」の数字が上がるのでは?

➡会場で遊ぶことができたアイテムはこの5種類

⬅様子を眺めたり、芸のしつけに励んだり。子犬との触れ合いを楽しもう

➡垂れた耳が可愛いビーグル。日本人に人気のある犬種のひとつ

⬅会場でアンケートが実施されていたので、製品版ではユーザーの人気度が犬種に反映するかも

➡ディスクを嬉しそうに持ち帰る子犬…可愛すぎ!

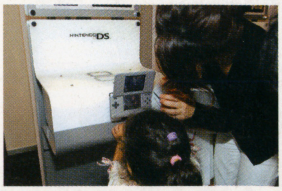
## Touch! インプレッション
### 画面の中からボクを「さわって!」こちらが逆にタッチされる嬉しさ!

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 50% | 12台 |
| 行列状況 | 中混 | 小さな女の子が遊ぶ風景が多く見られた |

係の方から勧められたアイテム「風船」は、マイクで風船をふくらませ、それをキャッチさせる遊び（じつは噛んだ途端に割れて子犬がビックリするイタズラ。ごめんよ〜）。しばらく遊ぶとフライングディスク大会に進む。大会の成績はともかく、フライングディスクをキャッチしてこちらにタッタカ嬉しそうに走ってくる姿はもう可愛すぎ! でもこのソフトの魅力は、見かけの可愛さだけじゃない。子犬のほうから逆に、画面越しのプレイヤーを認め、慕ってくれる。それが本当の魅力だと遊んでみて思った。（高島）

➡今回開発に携わる任天堂・水木潔さんをキャッチ。本誌でも以前『マリオカートダブルダッシュ!!』インタビューで登場。会場で遊んだユーザーの意見をいろいろ参考にするそう

⬆生きているかのような自然なしぐさは一体どんな風に作られたのだろう…?



⬅背の小さな子でも遊べる試遊台の親切設計が大活躍



©2004 Nintendo

牧場以外のところを耕作できるようになったDS版。タッチパネルでコロボックルに指示を出して、広範囲に点在する耕作地の管理を任せることができちゃうのだ。

# 牧場物語 for DS (仮称)

| DS | |
|---|---|
| タイトル | 牧場物語 for DS (仮称) |
| 発売元 | マーベラスインタラクティブ |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | 牧場シミュレーション |
| プレイ人数 | 未定 |

## 新キャラもぞくぞく!

お姫様
人魚
赤ちゃんコロボックル

**GC版のロマナの屋敷**
←GC版の舞台「わすれ谷」でおなじみの住人や建物が登場

**GBA版のキャラも!!**
➡GBA版のキャラクタも「わすれ谷」に登場。これはクリフなのかな

## GC版の舞台「わすれ谷」で新感覚の『ぼくもの』が楽しめる

GC、GBAなど多機種で展開する牧場シミュレーションがDSに登場。DS版はGBA版『～ミネラルタウンのなかまたち』の基本システムをベースに、GC版『～ワンダフルライフ』の世界で新しい牧場ライフが楽しめるのだ。

また、DSの機能をフル活用することにより、より遊びやすくなり、動物たちとのふれあいも体験できるようになったのだ。

**マルチ画面で見やすく!**
上がメイン画面で、下がサポート画面。下画面に持ち物などを表示できる。いちいち画面を切り替えなくて済むので便利なのだ。

## タッチパネルで動物と触れ合える!!

上画面(メイン画面)で動物に話しかけると、下画面(タッチパネル)にその動物がアップで表示される。タッチペンで動物に触れることによって、愛情度を上げたり、ミルクや羊毛などの収穫物を得たりできるのだ。

### 動物をなでてかわいがる

**愛情度が変化する**
愛情度は収穫物の質に影響すると思われる。小まめな世話が大切!

←タッチペンで優しくなでてあげると動物の愛情度が上がるよ

### 牛の乳しぼり

←牛の乳搾りもタッチペンで体験できる。牛のお乳をタッチペンでこすればOKだ

**こすった数で量が変わる**
こすった数でミルクの量が変化する。制限時間内にたくさんこすれ!

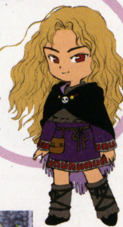
### 羊毛刈り!

➡長く伸びた羊の毛もタッチペンで刈る。刈ったあとはスリムな体に

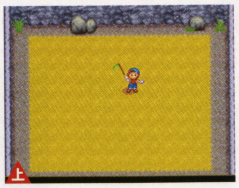
## 牧場生活の幅が広がる新システムも

GBA版をベースにしたシステムにくわえて、DS版ならではの新機能もたくさん追加されている。通常時には、下画面でコロボックルDJがいろんな情報を伝えてくれる。また「魔女さま」などの新キャラも多数登場。GBA版とのダブルスロットで、GBA版の主人公が登場する…なんてことも!?

**コロボックルのDJ**
➡わすれ谷のさまざまな情報(天気など)をリアルタイムで実況してくれる


「女神さま」の対となる
**魔女さま**
➡女神さまの対の存在。プレイヤーが悪いことをするとと「ご褒美」をくれたりする

### どこでも耕せる!!


➡牧場内以外に、泉や森の中、海辺などいろんな場所で作物を育てられるようになった

### ほかにもこんな新システムがあるよ

- プレイヤーの個性を引き出す「装飾品」
- 作物の品種改良ができる。大きな作物も作れる
- 木材に菌を植え付けて「しいたけ」を栽培
- GBA版とのダブルスロットでGBA版のデータを反映

## Touch! インプレッション

### いろんな動物たちをタッチペンで触れたすばやくタッチペンでこするといい結果が!

| 出展データ | | |
|---|---|---|
| 開発状況 | 30% | |
| 試遊台数 | 8台 | |
| 行列状況 | 小混 | 多めの出展台数と内容の短さで入れ替えスムーズ |

今回の試遊台で遊べたのは、牧場内で動物とのふれあいが楽しめるニンテンドーワールド用特別バージョン。上画面に表示された牧場内を十字ボタンで操作して、動物の前でAボタンを押すと、下画面が動物のアップに切り替わった。

下画面では、タッチペンで「動物をなでる」「洗う」「乳搾り」「羊毛刈り」などができる。それぞれ制限時間が設けられており、収穫に関してはできるだけ多くタッチペンでこするといい結果が現れるみたい。(本ちゃん)

©2004 Marvelous Interactive Inc.

『がんばれゴエモン（仮称）』出展版では、通常モードとゴエモンインパクトのモードは選択して遊ぶものだったが、製品版ではどうなるのか。通常ステージ中にインパクトが乱入とか？

# がんばれゴエモン（仮称）

## 墨絵の世界でゴエモンたちを操る冒険活劇

| DS | |
|---|---|
| タイトル | がんばれゴエモン（仮称） |
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 2005年4月 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | アクションアドベンチャー |
| プレイ人数 | 1人用 |

あの「ゴエモン」シリーズ最新作がDSに登場するぞ。本作では、ゴエモンやエビス丸などおなじみの仲間たちを操って冒険していくのだ。操作方法は、十字ボタンでの操作に加え、タッチスクリーンを使って画面内にある仕掛けを直接触って作動させたりと、今までにないものになっている。墨絵で描かれた江戸時代を舞台に、さまざまな謎を解き明かそう。また、巨大ロボ「ゴエモンインパクト」も復活。タッチスクリーンでラジコンのように動かすのだ。

←アクションは下画面で展開。上画面はマップや装備、町の人のメッセージなどの表示に使われる

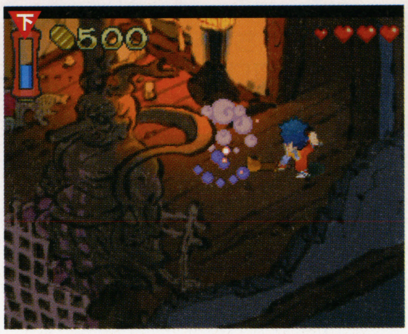
### タッチしてアクション!!

←タッチして仕掛けを起動。縄を引っ張りゴエモンを上空へ飛ばせ

### ゴエモンインパクト登場

下画面のリモコンにタッチしてインパクトを操作。中央のボタンは自機破壊ボタン。上画面手前にいるゴエモンを十字ボタンで操作して、リモコンの電波が届く範囲内で上手く操るのだ。

### おなじみの道具で攻撃



←Aボタンでキセルや小判を使い攻撃。切り替えはL、Rボタンで行う。装備している道具は上画面に表示されるぞ

### Touch! インプレッション ボタンとタッチスクリーンを使った操作がまさに手探りで冒険する感じ

触って仕掛けを動かすのは、まさに手探りといった感じで、本当に冒険しているよう。ただ、ボタン操作で両手が塞がるので、慣れるまで画面タッチが難しいかも。（カズヤ）

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 50% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 | ゴエモン人気? 年配の方もちらほら見られた |

# BOMBERMAN（仮称）

## 爆弾を使って敵を倒す定番アクション

| DS | |
|---|---|
| タイトル | BOMBERMAN（仮称） |
| 発売元 | ハドソン |
| 発売日 | 2005年未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 1～8人用 |

人気アクションゲーム最新作は、右の画面を見てもらってもわかるように、DSの2画面をフルに活かした内容となっている。今は、まだどんな仕様になるのかは詳しくわからないが、音声入力やタッチスクリーンを使った操作も入るとのこと。DSならではの『ボンバーマン』に、これからも期待して待っていよう。

### 上下画面にわたって8人が入り乱れる

本作はノーマル、バトルの2種類のゲームがある。バトルゲームは、右画面のように、最大8人までワイヤレス対戦をすることが可能。戦いが熱くなること間違いなし!!

### Touch! インプレッション 純粋なボンバーマンだったけどマルチプレイの新たな可能性が感じられた

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 30% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 | 4人ずつ交代だったため、わりとスムーズに進行 |

↑バトルゲームをプレイすることができた

#### 人数によってステージの広さは変わる?

会場では、バトルゲームを4人で戦う方式で出展。上下画面はゲートをくぐって行き来し、爆風なども通り抜ける。広いステージで戦うのは新鮮なんだけど、上画面2人、下画面2人に分かれてスタートするため、気づくと別画面でバトルが終了なんてことも。人数が揃わない時は、ステージの大きさも変更できるといいかも。印象的だったのは、通信がとてもスムーズだったこと。また、リモコンボムを音声入力で起爆させるなど、DSならではの要素も見られた。タッチスクリーンがどう使われるのか今後が楽しみだ。（カズヤ）


©1986 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios・©2005 HUDSON SOFT ※画面はすべて開発中のものです

COMINGSOON!

NINTENDO WORLD 出展ソフトガイド TITLE LINEUP PREVIEW

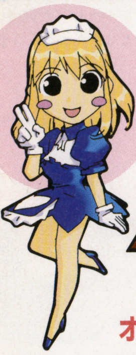
# DS ニンテンドーディーエス編④ 充実の期待作スタンバイ

現在じっくり作りこまれているタイトル群をたっぷり紹介。これから発展していくDSの可能性を探る意欲作や話題作が次々に登場!!

はみだしニンテンドーワールド
バトルは常に2画面だけど、フィールド・ダンジョン探索やイベントは基本的に1画面だけで展開。その間もう一方の画面では、現在のところ劇場の客席のような演出がされている。

## エッグモンスターHERO ヒーロー

| DS | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | エッグモンスターHERO | ジャンル | 禁断のたまご召喚RPG |
| 発売元 | スクウェア・エニックス | プレイ人数 | 未定 |
| 発売日 | 未定 | | |



カトリイヌ
↑島で会った可愛いコ。王女でコギャル

### オープニングストーリーが判明

グウタラな日々を送る若さま（主人公）を憂いた大臣が修行の地に選んだのは、謎の島「ハードボイル島」。そこでは「伝説のたまご」をめぐり、カトリ王国に完熟軍の魔の手がしのびよっていた…！

若さま
←アホ君主。ムリヤリ修行の旅に出させられる

セバスチャン
←アルムーン王国大臣兼若さまの教育係。主人公を鍛えるとともにアドバイスをくれる

↑惰眠をむさぼる若さまに耐えかね、愛のムチをふるうことに

↑←若さまの持つタマゴに興味を持ったカトリイヌは…？

### Touch! インプレッション 本格的なRPGを期待している人にもオススメ！

序盤のストーリーを少しだけ遊べた。回答を求められるシーンが結構あり、そのたびに自分で突っ込みを入れたりするところは『半熟』ならでは。「スクラッチバトル」は、強い相手だと画面を必至にこするので、結構夢中になってしまうし、純粋なRPGを期待している人にもオススメできそう。（高島）

| 出展データ | | |
|---|---|---|
| 開発状況 | 50% | |
| 試遊台数 | 8台 | |
| 行列状況 | 中混 | 小中学生がメイン |

### こするだけじゃ勝てません!? スクラッチバトル

戦闘は通常スクラッチバトルで展開。下画面に映る自軍をペンでこするように敵軍にぶつけ、戦っていく。はげしくこするとスタミナが早く減ってしまうが、より強い攻撃力で敵をはじけるので有利になるぞ。

←将軍は兵士たちに守られ手ごわい相手。作戦を立てて臨もう

←後ろに回りこみ将軍を集中攻撃すれば、こちらの被害をおさえ勝利することも

スタミナゲージ&HP

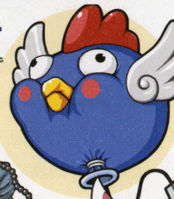
↑先にHP（将軍のもの）がなくなると負け。スタミナはスクラッチを止めると回復する

### 「陣形の書」を入手すると

←自軍の陣形により強力なものが加わり、バトルで使える

### エッグモンスターは「おさわりバトル」で戦う！

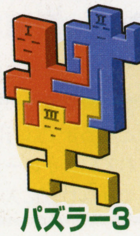
←ピンチになったらエッグモンスターを召喚して「おさわりバトル」に突入。マス目ごとに違う技が発動！



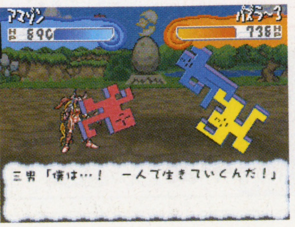
バルーンフィンチ
→非常に割れやすく、みずから破裂してしまうことも

ハデス
↑死者の国の王。暗黒の力ですべての者を死に誘う

アマゾン
↑麗しき姿からは想像できないほどのスゴ腕の戦士



パズラー3
↑仲良しすぎてくっついた兄弟。三男はもう限界




←2人を支える三男の怒りがついに爆発してしまった!?

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

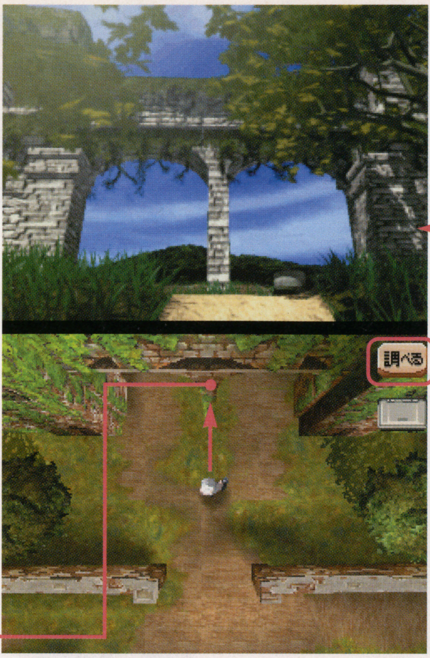
「アナザー」は試遊台の上でゲームのイメージ映像が流され、行列で待つ人はそれを見ながら世界観や基本的なシステムを遊ぶ前にある程度理解することができるようになっていた。

# アナザー（仮称）

| DS | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | アナザー（仮称） | 価格 | 未定 |
| 発売元 | 任天堂 | ジャンル | アドベンチャー |
| 発売日 | 今冬 | プレイ人数 | 1人用 |

## 謎めいた島をトップビューで探索、物語を進めていくアドベンチャー

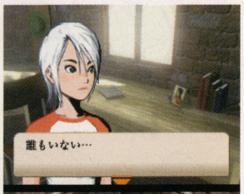
DSの機能を活用して数々の謎を解いていく本格アドベンチャー。主人公の少女アシュレイは、政府の秘密機関で開発された謎の装置「アナザー」が原因で行方不明となった父から届いた手紙を手がかりに、単身謎の島に乗り込む。ゲームは基本的に、マップを真上から見下ろすトップビュー形式で進行。ペンでアシュレイを移動させ、ストーリーを読み進めていく。




❶ タッチペンで指した方向にキャラが進む

❷ 怪しい場所を「調べる」と新たな情報が

⬆場面によっては、上画面でアシュレイが気付いたことをしゃべってくれる



⬆人気のない島だがここに何が…!?

### 冒険の舞台 ブラッド・エドワード島

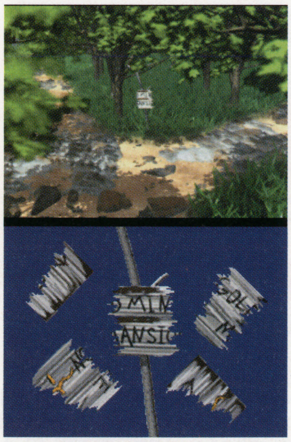
切り立った岩と荒々しい波に囲まれ、自然を多く残した孤島。島の中央には深い森に閉ざされたかのような人工の建造物が見える。何か秘密がありそうだ。

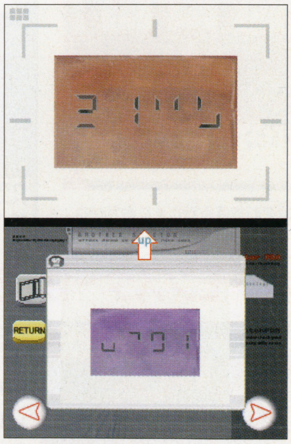
### 主人公 アシュレイ

➡13歳。政府の秘密機関の研究所で開発された装置「アナザー」をめぐるトラブルにより、そこで働く母サヨコは命を落とし、父リチャードは行方不明になってしまう。

## DSの機能を生かした謎解きの数々

アドベンチャーゲームの大きな要素である謎解き。『アナザー』では、DSの2画面やタッチスクリーン、マイク機能などを活用して道を切り開いていく場面が多数用意されている。これまでにない画期的な謎解きに期待！


⬅バラバラになった破片をタッチペンで組み合わせると…



⬅デジタル表示の数字のようだけど、表示が欠けている？

## Touch! インプレッション
### トップビュー操作はDSならではの操作感 じっくり家で遊びたい、重厚な世界観

| 出展データ | |
|---|---|
| 開発状況 | 70% |
| 試遊台数 | 4台 |
| 行列状況 | 中混　謎解きに時間がかかるためプレイ時間は長め |

物語の本当に序盤なのか、情報がまったくなく「おもしろい！」と感じるところまでは行けず。試遊台の上で流れていたイメージ映像はミステリアスでかなり気に入った！（本ちゃん）

トップビューの操作は動かしやすい反面、詰まると単調になりそうでちょっと心配だけど、アドベンチャーゲーム創世記の雰囲気が全編にあるので、好きな人にはたまらないかも。（高島）

主人公をペンで動かしていくとき、マップがつながってるのでつい上画面までタッチしそうに…！（カズヤ）

©2004 Nintendo／Cing

# バルーントリップ（仮称）

| DS | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | バルーントリップ（仮称） | 価格 | 未定 |
| 発売元 | 任天堂 | ジャンル | タッチアクション |
| 発売日 | 今冬 | プレイ人数 | 1～2人用 |

## Touch! インプレッション　アクションパズルのようなスリルが新鮮！

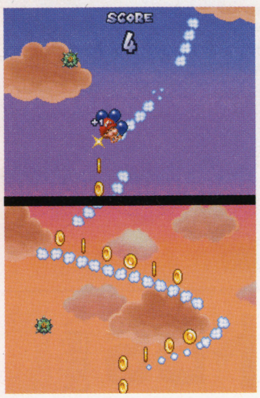
| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 60% | 8台 |
| 行列状況 | 中混 | 家族連れや小さな女の子に人気 |

「ペンで描いて導く」ところはカービィと同じだけど、こちらは画面がゆっくり進む強制スクロールなのがポイント。いかに効率よくコインを取ったりフルーツを食べさせるかを考えながら操作する感覚は、アクションパズルに近い。これまでの2Dアクションとはひと味違うスリルが心地いい。（高島）

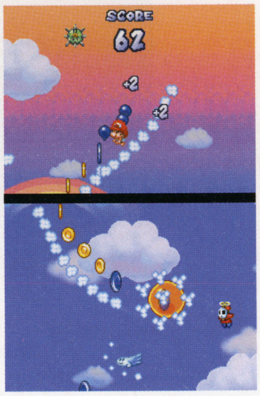
## ヨッシー&ベビィマリオをペンで導け

タッチペンで雲を描きベビィマリオやヨッシーを守り、導いていくアクション。5月のE3ではナムコの『パックピクス』と並び高い評価を受けた一作。E3の参考出展版から大幅なブラッシュアップが行われ、新たにヨッシーが主役のモードが追加され、ゲーム性の幅が大きく広がっている。

### ベビィマリオが主役　タテコース

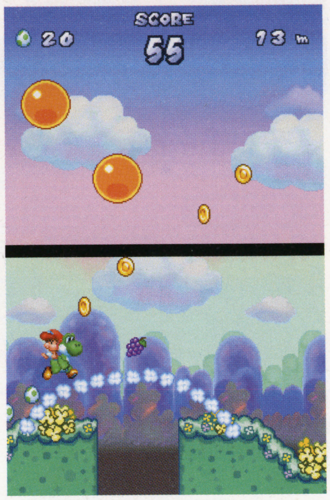


←ペンで雲を描き、ベビィマリオが敵に触れないよう導く

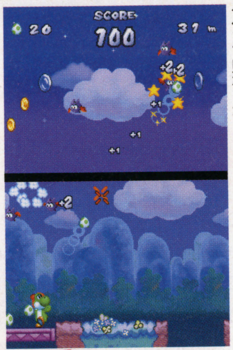


←円を描くとシャボンができて、敵を封じ込められるぞ

### ヨッシーが主役　ヨココース



←ヨッシーが落ちてしまわないよう、雲の橋を描いて渡らせる。ちなみにタテヨコどちらもオートスクロールだ



←ペンで照準を示してタマゴを投げるのもカンタン！

直接タッチでふんばりジャンプ

←タッチでジャンプ、さらにタッチでふんばり～

# Metroid Prime Hunters Tournament（仮称）

メトロイド プライム ハンターズ トーナメント

| DS | |
|---|---|
| タイトル | メトロイドプライム ハンターズトーナメント（仮称） |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | ファーストパーソンシューティング |
| プレイ人数 | 1～4人用 |

←試遊台ではなく、係のお姉さんが場内を持ち歩く形で出展

## 視野をタッチスクリーンで操り戦うFPSに

『メトロイドプライム』の世界観を舞台に、宇宙一のバウンティハンターを決定する大会に参加したサムスが、陰謀に巻き込まれる…というのが今回の物語。E3出展版では画面をタッチして攻撃するスタイルだったが、今回の出展版では、下画面をペンでなぞることによってプレイヤーの視野が変わり、攻撃はL、Rボタンを使うシステムに一新されていた。

### シングルプレイモード

敵と生き残りをかけて戦うモードのほか、モーフボールでゴールを目指すモードもあり。

下画面で視野をコントロール

←見たい方向をペンの微妙な加減で直感的に見ることができるのだ

←閉鎖空間を探索して敵と戦う『メトロイド』らしさはDSでも健在

### マルチプレイモード

最大4人までの対戦が可能。対戦フィールドは3種類用意されている

←他のプレイヤーが操るサムスとの激しい戦い。フィールドをたくみに利用して戦うのが勝つためのポイントとなる

↑モーフボールになってすばやく移動したりボムを仕掛けることももちろん可能。対戦ならではの醍醐味もたっぷり

**はみだしニンテンドーワールド**
『メトロイド～』は、名古屋会場ではメインステージ近辺で来場者同士のワイヤレス対戦などが楽しめた様子。試遊台とは違い、実際の本体を手に持って遊ぶことができるのが嬉しいかも。

©2004 Nintendo／©2004 Nintendo Nintendo Software Technology Corp

# どうぶつの森DS（仮称） ビデオ出展

| | |
|---|---|
| タイトル | どうぶつの森DS（仮称） |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | コミュニケーション |
| プレイ人数 | 1～4人用 |

## アクセサリーでおめかしもOK♥

DS版では、ちょっとしたアクセサリーで自分のキャラクタをドレスアップできるお楽しみ要素が追加。画面写真を見る限りでは、髪型も自由に決められるみたい。さらに、ワイヤレスプレイで友達と一緒に村で遊ぶことができるので、これまで以上の楽しい暮らしが待っていることまちがいなし！

←男の子の髪型に注目…なんかサッパリしちゃって！（奥のニコバンもびっくり!?）2画面なのでメニューの使い勝手も快適そう

このアンテナで通信状態がわかる!?

ついに実現！お友達と一緒に村をお散歩♪

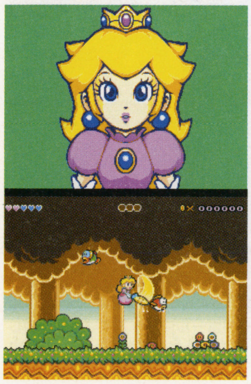
←こちらはモダンな髪型の女の子。遊びにやってきた男の子も思わずうっとり見とれて…!?

# スーパープリンセスピーチ（仮称） ビデオ出展

| | |
|---|---|
| タイトル | スーパープリンセスピーチ（仮称） |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 来春 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 1人用 |

## ピーチの喜怒哀楽で特性が変わる!?

ピーチ姫が主役となって、マリオを助けに行くアクションが登場。いろんな条件で上画面のピーチの表情が変化、キャラの特性が変わるシステムとのこと。



←条件に当てはまるとピーチ姫の大きな顔が表示され、喜怒哀楽モードに。感情によっていろんな顔になる

**傘の相棒 カッサー**

冒険に出るピーチの心強い味方になってくれる、言葉を話す傘。さまざまなシーンで活躍してくれそう

←ふわふわ降下など、ピーチならではのアクションが楽しめる

# マリオカートDS（仮称） ビデオ出展

| | |
|---|---|
| タイトル | マリオカートDS（仮称） |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | レース |
| プレイ人数 | 1～8人用 |

## ワイヤレス機能で最大8人対戦!!

2画面になったことで、順位やコース、ライバルとの距離などの情報がすぐわかり、レースもさらに白熱必至！

ルイージマンションコース!?

↑新コースも充実。どこかで見たような怪しいこの洋館は、『ルイージマンション』かな？

←上画面でレースシーン、下画面にレースに関するあらゆるデータが表示される。情報を制する者がレースを制する!?

←レースシーンは3Dポリゴンで携帯ゲーム機とは思えない迫力のクオリティ。リプレイシーンもこのとおり！

**はみだしニンテンドーワールド** ここに紹介した3タイトルは、ビデオ出展とはいえたくさんの新作紹介映像に混じって、それぞれ数秒という短いもの。本格的な情報が出てくるのはまだしばらく先になりそうだ。


©2004 Nintendo

# ぷよぷよフィーバー

DS

| | |
|---|---|
| 発売元 | セガ |
| 発売日 | 12月24日 |
| 価格 | 5040円(込) |
| ジャンル | アクションパズル |
| プレイ人数 | 1〜8人用 |

タッチスクリーンによるワンドローコマンドを使えば直感的な操作が可能になったDS版。今回はワイヤレス8人対戦の画面を入手したので紹介しよう。

出展データ

| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 95% | 8台 |
| 行列状況 | 中混 幅広い年齢層が次々にチャレンジ |

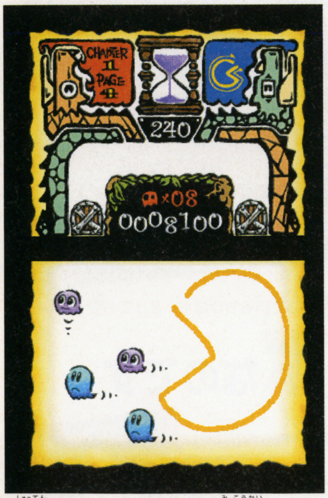
⬆対戦用の自分のキャラをセレクト
⬅一人が親となって部屋を開いて、他のプレイヤーの参加を待ち中…
➡対戦中は2画面をフルに使って他のプレイヤーの状況がわかる。協力して上手な人をやっつけることも可能だ

# パックピクス(仮称)

DS

| | |
|---|---|
| 発売元 | ナムコ |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | 手書きアクション |
| プレイ人数 | 1人用 |

手描きのパックマンがそのまま動き出し、ゴーストを食べていく新感覚のアクションゲーム。線を引いてパックマンを誘導することもできる。



⬆出展バージョンではこれまで未公開だったボス敵が出現。ボス敵より大きなパックマンを描いて戦う、というもの(画面は通常面)

出展データ

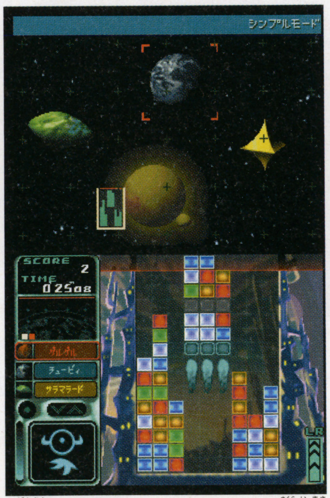
| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 30% | 8台 |
| 行列状況 | 中混 目の肥えたファンに交じり小さな子供たちも |

# メテオス

DS

| | |
|---|---|
| 発売元 | バンダイ |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | 打ち上げパズル |
| プレイ人数 | 1〜4人用 |

降り積もるメテオを宇宙へ打ち上げるアクションパズルゲーム。ペンでメテオを上下に入れ替え、同じ種類を縦横で3つ並べて打ち上げていくのだ。



⬆原案・ゲームデザインを『スマブラ』の桜井政博さん、プロデュースを『スペースチャンネル5』の水口哲也さんが担当する静かな話題作

出展データ

| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 50% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 遊ぶともらえる特製シールが若年層に人気 |

# テニスの王子様 CRYSTAL DRIVE

DS

| | |
|---|---|
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 12月30日 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | リアルタイムアクションテニス |
| プレイ人数 | 1〜4人用 |

GBAで発売された『2003』『2004』の続編。原作に登場した「無我の境地」を下画面にタッチして完成させると、一発逆転の超必殺技も出せるのだ。

⬆シリーズ最高の全64キャラが登場。自分で好きな選手とコーチを選んで夢のオリジナルチームを作ることもできるとのこと

出展データ

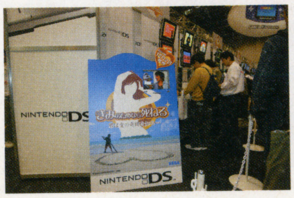
| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 60% | 8台 |
| 行列状況 | 小混 原作ファンらしき女の子がちらほら |

## 貴重なデモ映像が見られたブースも

ブースを単独で構え、デモ映像のみ出展していたのはコーエーと元気。それぞれまだ開発途上のタイトルのイメージ映像を上映し、来場者にアピールしていたぞ。

⬅コーエーの人気アクション『真・三國無双』はイメージCG映像を中心に公開。ほんのちょっとだけDS版らしきデフォルメキャラが見られた

➡元気の『探偵・癸生川凌介事件譚』はゲームのデモ映像をDSの実機上で2画面を使って公開。ほか『街道バトル』もイメージ映像が見られた




⬅じつは『きみしね』も立て看板でプロモ映像を上映

はみだしニンテンドーワールド

12月2日の本体同時発売には間に合わなかったものの、年内に発売されるタイトルは『ぷよぷよフィーバー』と『テニスの王子様』の2本。次に続くのは何だろう？

©SEGA 2004 ©(株)ナムコ ©Q ENTERTAINMENT ©BANDAI ©許斐剛 TK WORKS／集英社・テレビ東京・NAS ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

会場で配られていた小冊子には、本誌「天任家族」でおなじみのはやのんさんの漫画が掲載されていたぞ。そこに描かれていたちびロボが放つ「電気玉」。まさか攻撃ができるように?

NINTENDO WORLD 出展ソフトガイド TITLE LINEUP PREVIEW

まだまだ元気!

# GC ゲームキューブ編 今冬以降の話題作ズラリ

DSの勢いに押され気味で心配していたGCだけど、会場には魅力的な新作が多数出展されていたのだ。じっくりたっぷり紹介していくぞ!!

# ちびロボ!

| GC | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ちびロボ! | ジャンル | ぷちアクションアドベンチャー |
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1人 |
| 発売日 | 未定 | メモリーカード | 未定 |
| 価格 | 未定 | | |

## 家族みんなをハッピーにするため 大きな家を小さなロボが走り回る

家族をハッピーにするために作られた体長10cmの自主行動型ロボット「ちびロボ」。誕生日プレゼントとして、サンダースン家にやってきた。ちびロボは電気で動き、お尻についた「ヒップラグ」を使って充電するのだ。家族のために探し物を見つけてあげたり、熱帯魚にエサをあげたりと奮闘していくぞ。

**ちびロボData**

- 自主行動型ロボット
- 体長10cm
- 電気で動く

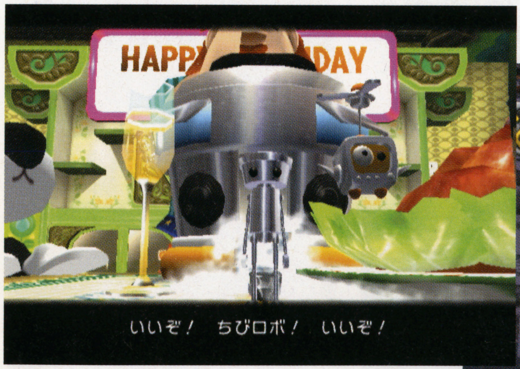
←↑開発元スキップの西健一さんをはじめとしたスタッフの方々と猿楽庁橋本長官。左は会場で配られた小冊子

**時間が経過** ゲーム中の時間を表示。もちろん、時間帯によって家の中にも変化が起こるぞ

**残り電気量** ちびロボの活動限界を示している。0になる前に、こまめに充電しておこう

## コスプレしたり…

➡家の中に落ちているアイテムを拾えば、ちびロボがコスプレをすることも可能




## こいつは でかロボ?

↑➡プレイヤーは家族をハッピーにするため、ちびロボを操って日常の生活の中をちょこちょこと走り回るのだ。ハッピーをたくさん溜めて「ちびロボランキング」の1位を目指そう!!

## 床を掃除したり…

↑床を掃除しているちびロボ。とっても愛くるしい!!

## 体長10cmのとっても小さなロボット それがちびロボなのです

**Touch!インプレッション**

### 愛くるしいキュートな動きにメロメロ 気になる要素もたっぷりでこの先が楽しみ

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 50% | 2台 |
| 行列状況 | 中混 | 「かわいい」と女の子が話しながら並ぶ姿も!! |

やれることがいっぱい。家庭の中に自分が操作する「ちびロボ」がいるんだけど、家の人たちは生活しているし、家具も大きいので（ソファーだけでもちびロボから見ると巨大）とにかくドタバタ。プレイをしていて、ヒップラグを挿すと扉が開いたり、収集アイテムなどもあったので、今後の情報も楽しみです。カメラの切り替えもスムーズだったし、あとはやっぱり…とにかくかわいい。（カズヤ）

➡任天堂の春花さんが持つ歯ブラシセットのなかに、ちびロボ発見!!

 ©2004 NINTENDO

# GEIST（仮称）

ガイスト

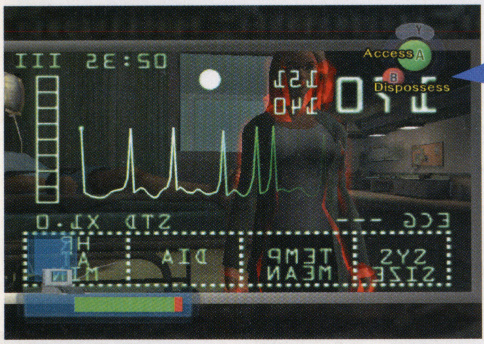
| タイトル | ガイスト（仮称） | ジャンル | シューティングアドベンチャー |
|---|---|---|---|
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1〜4人 |
| 発売日 | 未定 | メモリーカード | 未定 |
| 価格 | 未定 | | |

## さまざまな「モノ」に乗り移りながら進むシューティングアドベンチャー

「ポゼス」と呼ばれる、さまざまな「モノ」に乗り移ることができる能力を使い、乗り移った「モノ」の特性を活かして進む主観視点のシューティングアドベンチャー。プレイヤーは幽霊なので、他の人間や動物、アイテムにもポゼスすることができるのだ。

➡さまざまなパズルを解くアドベンチャー要素も。PDAを利用してデータを盗み出せ!!

## 失われた体を取り戻し世界を救え!!




### 無機質なものにもポゼス可能

人間などのほかにも、パソコンやアイテムなどにもポゼスすることができる。画面は医療機器にポゼスした主人公のようだ。このように、ポゼスしたものの視点を忠実に再現しているぞ。もちろん、動物にポゼスした場合も、動物からの視点や動きになるのだ。乗り移って情報を集めよう。

### 謎のモンスターと戦うことも!!

主人公の行く手には、謎のモンスターたちとのバトルもあるぞ。そういえば、5月のE3時の発表では、特殊能力を持つ兵士にポゼスして戦うことも確認できた。やはり、モンスターと戦うには強力な力や、武器を持った人間にポゼスしたほうがいいのだろうか。状況を把握して、何にポゼスするのかを考えることも重要になっていきそうだ。

## あなたは幽霊（ガイスト）…。

### 主人公

肉体を失った幽霊。さまざまな「モノ」にポゼスする能力を持つ。自分の体を取り戻し、世界の危機を救うことが目的。

## Touch! インプレッション

### E3で遊べたポゼスはできなかったがシューティング部分を楽しむことができた

**出展データ**

| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| ― | 2台 |
| 行列状況 | 小混　新感覚FPSに足を止める人が多く見られた |

E3の時は、消火器やパソコンにポゼスして、粉を吹きかけたり、パソコンに映っているモニターから、画面を見ている人を遠隔操作で捕まえたりと、さまざまなポゼスを楽しむことができた。でも、今回の出展バージョンでは、それらを楽しむことができなかった。逆に、E3の時には味わえなかったSTGとしての爽快感を存分に満喫することができたよ。このシューティング部分と、ポゼス要素が融合した製品版を早く遊んでみたいと思った。（カズヤ）

はみだしニンテンドーワールド　『ガイスト』では、本編のほかにも対戦モードが用意されている。4人まで楽しめ、本作ならではの能力、ポゼスを使ったユニークな対戦プレイが可能なのだ。

©2004 Nintendo Game developed by n-Space,Inc.

N64版『スターフォックス』では、戦闘機アーウィン、戦車ランドマスターのほかに、潜水艦ブルーマリンも登場した。今作『アサルト』でも水中の戦いはあるのだろうか…？

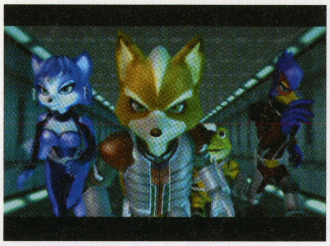
# スターフォックス アサルト

## "乗り換えアクション"を駆使し戦場を駆けろ!!

| GC | |
|---|---|
| タイトル | スターフォックス アサルト |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 今冬 |
| 価格 | 価格未定 |
| ジャンル | シューティング |
| プレイ人数 | 1〜4人用 |
| メモリーカード | ブロック数未定 |

長らくお待たせしたGC版『スターフォックス』も、ついに開発状況80%に。今冬の発売までもう少しだ。

今回の『スターフォックス』のポイントは「乗り換えアクション」。N64版はステージの最初から最後まで同じ乗り物を使ったが、今作はステージ中にアーウィン、ランドマスター、さらには徒歩（生身）と、乗り換えができるようになった。乗り換えはもちろん対戦プレイでも可能。ステージ中に配置された乗り物を奪い合うなど、これまで以上に熱いバトルが楽しめるぞ。



➡おなじみのフォックス、ファルコ、スリッピーに加え、『スターフォックスアドベンチャー』からクリスタルも参戦!!

### いよいよ発進！

⬆シリーズの原点である3Dシューティングステージは、大幅にパワーアップ！ これはステージ1、宇宙空間を舞台にした敵艦隊との壮絶なバトルだ

### 超高性能全領域戦闘機 アーウィン

⬅宿敵オイッコニーを追って惑星フォーチュナを飛ぶアーウィン。ホーミング弾、宙返り、ローリングなど、おなじみのアクションももちろん健在だ

### 徒歩で戦う肉弾戦

⬆N64版では対戦でしかできなかった生身での戦いが、ステージ中でも展開する。苦戦は必至か？

### 超高性能回転地対空戦車 ランドマスター

➡地上を走行する地対空戦車。ホバリングなど、アーウィンとはまた違ったアクションが楽しめる。乗り換えが可能になった今作では、使う場面が増えてきそうだ

Touch! インプレッション

## 熱心なファン多数で常に1時間以上待ち！ 1人用3ステージ&2人対戦がプレイ可

| 出展データ | | |
|---|---|---|
| 開発状況 | 試遊台数 | |
| 80% | 2台 | |
| 行列状況 | 激混 | 試遊台が少なく、1人10分のプレイでも大混雑 |

名古屋会場では試遊台が2台しかなかったため、常に1時間待ちの大混雑！ それでも遊びたいというファンがあとを断たず、結局終了間際まで行列が続いていた。イベントでは1人用、2人用の両方で遊べ、1人用の場合は3つのステージから1つを選んでプレイ。オーソドックスなアーウィンでの戦闘だけでなく、生身でスタートしランドマスターに乗り換える地上戦のステージもあった。対戦プレイももちろん乗り換え可能で、アーウィン対生身、なんて戦いも見られた。（マッスル）

⬆終日1時間待ちの『スターフォックス』

 ©2004 Nintendo ©2004 NAMCO

## スキル選択、奥義、体当たりなど新システムが続々と判明!!

GC版『蒼炎』は、GBA版から大幅に新システムを追加。まずプレイヤーの選択で特殊能力（スキル）を覚えられるほか、「奥義」のスキルを得ることで、強烈な奥義技が使えるようになる。また獣牙族、鳥翼族など変身可能なユニットも追加された。戦闘コマンドでも相手を1マス動かせる「体当たり」が加わり、戦略の幅がさらに広がっている。

| GC | |
|---|---|
| タイトル | ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 今冬 |
| 価格 | 価格未定 |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| メモリーカード | ブロック数未定 |

↑画面は3Dになったが、あまり違和感はない

↑→上が会話イベント、右がステータス画面。武器と道具は別扱いになるのか？

Touch! インプレッション

### シリーズ初！ トゥーンシェイド風味のオープニングムービーにびっくり!!

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 70% | 2台 |
| 行列状況 | 大混 | こちらも台数が少なく、かなりの待ち時間 |

名古屋会場では任天堂開発部の西村さんが試遊台の横でゲームを説明。初めて『蒼炎』を触るプレイヤーにていねいに解説をしていた。会場では2つのマップから1つ選んで遊べたぞ。

プレイ時間が短かったので新システムの詳細は分からなかったが、驚いたのがオープニングムービー！ ポリゴンながら柔らかみを感じさせる独特なタッチで、いい意味でGBA版とまったく違う世界を演出している。今回写真がないのが本当に残念だが、これは期待していいぞ！（マッスル）

←大阪会場にはISの成広さんが！

メトロイドプライム2 ダークエコーズ

## ライトとダーク… 相似する2つの世界が『2』の舞台

根強い人気を誇る『メトロイドプライム』の続編。なかなか詳細が見えてこなかったが、ようやく日本でも体験できるようになったぞ。

『2』は基本システムこそそのままだが、ライトワールドとダークワールドという相似した2つの世界が登場。それらを行き来してゲームを進めるという新たな要素が加わった。ムービーも前作の3倍とかなりのボリュームになっている。シングルプレイだけでなく最大4人での対戦プレイも可能。

| GC | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | メトロイドプライム2 ダークエコーズ | ジャンル | アクション |
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1～4人 |
| 発売日 | 発売日未定 | メモリーカード | ブロック数未定 |
| 価格 | 価格未定 | | |

←攻撃態勢をとるサムス

←モーフボールでの謎解きも

Touch! インプレッション

### 難易度別の3ステージを出展 対戦プレイもお試し可能

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 90% | 2台 |
| 行列状況 | 大混 | 長いときでは1時間待ちの行列ができていた |

会場ではシングルプレイと対戦プレイの両方が遊べた。シングルは難易度別に3つのステージを選択でき、少し遊んでも硬派な歯ごたえを感じられたのが印象的。（マッスル）

↑分割画面での対戦プレイ。最大4人同時対戦が可能だ
➡宇宙海賊との激闘！ 前作以上の難敵がサムスを待ち受ける

はみだしニンテンドーワールド

『FE蒼炎』の画面を見ると、主人公アイクのクラスはGBA版にはない「レンジャー」。『蒼炎』では、これまでにない新クラスがいろいろと見られそうだ。

©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Nintendo

このページの2作品は、今回のイベントでは映像のみの出展。どちらもかなり実験的な作品だけに期待が高まるが、実際にプレイできるのはまだ先の話になりそうだ。

# 大玉

ビデオ出展

| GC | |
|---|---|
| タイトル | 大玉 |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 1人用 |
| メモリーカード | ブロック数未定 |

## 不思議な大玉を操り 仕掛け満載のステージを攻略

舞台は戦国時代の戦場。敵味方入り乱れて戦う合戦のド真ん中へ、摩訶不思議な力を持つ大玉を弾き出せ!! 人垣や障害物をなぎ倒す、異色の爽快感が味わえるアクションゲームだ。

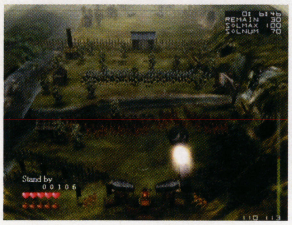
ただしこの大玉、敵だけでなく味方も巻き込んでしまう。うまく大玉を操り、味方の兵たちを活躍させねば勝利は得られない。さまざまな仕掛け満載のステージが待っているぞ。

“大玉は兵のために、兵は大玉のために。それが任天道の訓”

➡敵の侍大将が出現! 大玉と兵でどう戦うのか?

### 丸太衆登場!!

⬅戦の勝敗を決めるのは、大玉の力だけではない。敵陣深くの扉を丸太衆で破壊してもらえば、大玉をさらに奥へと送り込めるだろう



➡大玉を発射し、いざ開戦!!

⬅山を攻略するステージ

### 敵の砦を破壊!

➡大きな川が上下に流れるステージ。この川を挟むように、敵の砦が築かれている。ここは大玉の出番! 敵の砦を破壊し、味方の兵士を誘導するのだ

# ファミコンウォーズ最新作(仮称)

ビデオ出展

| GC | |
|---|---|
| タイトル | ファミコンウォーズ最新作(仮称) |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | シミュレーション |
| プレイ人数 | 1〜2人用 |
| メモリーカード | ブロック数未定 |

## 『ウォーズ』シリーズ初の リアルタイム戦略SLG

GCの『ファミコンウォーズ』は、シリーズ初のリアルタイム制! プレイヤーは多数の兵士を小隊に分けて編成し、戦闘に送り出すのだ。いくつかの小隊を指揮している間、それ以外の小隊はそれぞれの意志で行動している。指揮下にない小隊がピンチに陥っていないか、常に注意が必要だ。刻一刻と変化する戦況に対応し、各小隊をうまく導いていこう。

⬅上下分割画面での2人対戦も可能。リアルタイムの緊迫した戦いが楽しめそうだ

⬆戦車と歩兵との戦い。後ろを飛ぶのは軍用ヘリコプターだろうか?

### ウェスタンフロンティア軍

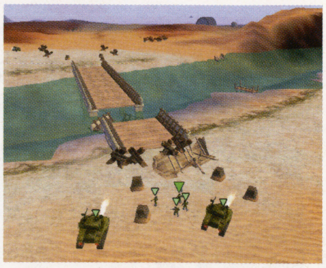
⬅見た感じでは正義の軍隊っぽい、ウェスタンフロンティア軍。ガンコなリーダー、冷静沈着な副官、快活な女性士官といった感じか

➡激しい砲撃を繰り広げる戦車。ド迫力の戦いが展開

➡どこをどう見ても悪そうなエクシルベニアン軍。イラストを見る限り、人間かどうかも定かではないようだが…

### エクシルベニアン軍

⬅進撃する戦車と兵士たち。砂漠地帯を制圧せよ!



⬆上空からの視点にもできる。大局を見て指揮するなら、この視点の方がいいかも



©2004 Nintendo/VIVARIUM /© 2004 Nintendo Game developed by Kuju Entertainment Ltd./GOLDENEYE: ROGUE AGENT Interactive Game (certain audiovisual components)©2004 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties ©1962-2004 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. GOLDENEYE: ROGUE AGENT is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED./Mitsubishi, Eclipse, and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Electronic Arts Inc. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. SUBARU, IMPREZA, WRX and STi names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd. The names and logos of all after market car part companies are trademarks of their respective owners and are used by permission. ©2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved./©2004 Electronic

# その他のGC出展タイトルをダイジェストで!!

## 対戦が熱い!!

### 『ゴールデンアイ』

名古屋会場ではユーザー同士の2人対戦が楽しめた。今作は両手に武器を持てるため、前作以上にハデな銃撃戦が展開！　やや複雑な操作も慣れれば快適

## アタリの新作

### 『ターミネーター3』

主人公はもちろんシュワルツネッガー。全14ステージで、25台以上の乗り物を乗り継ぎながら、アクション、シューティング、さらにレースまで展開する

## ゲーム大会も大盛況！　マリオテニス&ドンキー

⬆ゲーム大会も大盛況。『マリオテニスGC』のダブルス勝ち抜き大会には、黒山の人だかりが

⬆『ドンキーコング ジャングルビート』はスコアアタック大会。ハイレベルの争いに

## 対戦プレイに大行列

### 『NARUTO－ナルト－激闘忍者大戦！3』

サードパーティのGCタイトルでもっとも人気があったのが『NARUTO』。プレイ待ちの長い行列ができていた。今号P63で詳しく紹介しているぞ

## マイクを初体験

### 『マリオパーティ6』

『マリオパーティ6』はマイクでの操作を体験できた。ただ会場では恥ずかしい？のか「バクダン…ファイアー…」と、ちょっと小声のちびっ子が多かったかも

## エレクトロニック・アーツは全4タイトル出展！

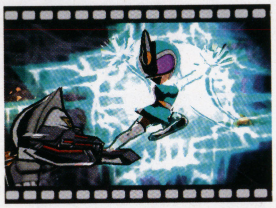
⬆エレクトロニック・アーツは、左の「ゴールデンアイ」を含め全4本を出展。写真は左から『ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2』『ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀』『ザ・アーブズ』だ。『ザ・アーブズ』はDS版、GBA版も発売されるぞ

## カプコンは3タイトル

### 『キラー7』はビデオ出展

カプコンは全3タイトルを出展。『キラー7』だけはまだプレイできずビデオ出展となったが、刺激的な映像で来場者たちの目をクギ付けにしていた

➡発売間近の『ビューティフルジョー2』も出展



⬆『バイオ4』もプレイできた。詳しくはP54で紹介

## 実況パワフルプロ野球11 超決定版

⬅2004年度ペナントレース終了時のデータを搭載した最新作。サクセスモードには「栄光学院大学編」が追加された。近鉄バファローズで遊べるのは、もうこれが最後になるぞ

## Mr.インクレディブル

➡『モンスターズ・インク』『ファインディング・ニモ』に続く、ピクサー映画最新作をゲーム化。ステージ中には実際の映画の映像も使われ、映画の世界を追体験できるのだ

## ガンダム、スパロボ

⬅バンダイの『ガンダムvs.Zガンダム』、バンプレストの『スーパーロボット大戦GC』もプレイアブルで出展。『スパロボGC』は、一挙に5作品のロボットがシリーズに初参戦するぞ

## カオスフィールド

➡来年2月に発売される縦スクロールシューティング『カオスフィールド』も、ド派手な演出で注目を集めていた。アーケード版の移植だけでなく、アレンジしたオリジナルモードも搭載

**はみだしニンテンドーワールド**

『ゴールデンアイ』試遊台での話。スタート直後、相手にロケットランチャーを拾われ3回連続瞬殺を食らう。だがこちらもガトリングガンを発見、待ち伏せでハチの巣に！　…楽しい。

Arts Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All other trademarks a re the property of their respective owners./©2004 Electronic Arts Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners./Terminator 3: Rise Of The Machines ©2002-2003 Atari, Inc. a subsidiary of Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. ®Under License. TM©2003 IMF Internationale medien und Film GmbH & Co. 3. Produktions KG. Developed by Black Ops. Terminator 3: Rise Of The Machines ©2002-2003 Atari, Inc. All rights Reserved. Published and distributed by Atari Europe S.A. The Atari trademark and logo are the property of Atari./©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED Developed by CloverStudio Co.,Ltd./©2004 Nintendo ©HUDSON SOFT/The Incredibles ©Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Published and distributed in Japan by D3 Publisher Inc. All other trademarks, logos and copyrights are propert of their respective owners./©2004,2005 ABLE CORPORATION / ©2004,2005 MILESTONE INC.

NINTENDO WORLD
出展ソフトガイド
TITLE LINEUP PREVIEW

新作ぞくぞく!

# GBA ゲームボーイアドバンス編 任天堂タイトル一挙登場

勢いのあったのはDSだけじゃない!! この先発売される予定のGBAソフトも数多く出展されていたぞ。その中から注目タイトルを紹介！

はみだしニンテンドーワールド 『千年家族』は残念ながらビデオ出展で、会場では、実際触ってみることはできなかった。実際に動かせる時期が待ち遠しいところだ。

## のののパズル ちゃいリアン

GBA

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | のののパズルちゃいリアン | ジャンル | アクションパズル |
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 発売日 | 未定 | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| 価格 | 未定 | | |

### ちゃいリアンがパズルで登場

GBCソフト『ちっちゃいエイリアン』に登場するちゃいリアンのキャラたちが、アクションパズルで登場。いろんなルールのパズルを解いていくぞ。中でも、このゲームいちばんの面白さを持つ「くるパチ6」がアツイのだ。

↑宇宙の人のお願いで、くるくる回して消していくのは、「くるパチ6」というパズル

まわして消して

↑→数字を回せば、画面のいたるところで爽快に消えていく

「くるパチ6」

↑パネルをくるくるまわして、ウォーカーの歩く道をつくろう。こんなパズルも収録

↑エビをくるくる回して運んだら、おっきなエビフライが完成！ …なぜエビフライ？

### Touch! インプレッション ルールが分かれば中毒性バツグン

数字ばかりで、とっつきにくそうだったんだけど、触ってみると簡単だった。連鎖が上手く決まると、かなりの爽快感!! しかも、適当に回しても連鎖がつながるので、初心者でもずっとやってしまいそう。上手になるには頭で考える必要もアリ。ポップなイラストに反して奥が深そうだ。(カズヤ)

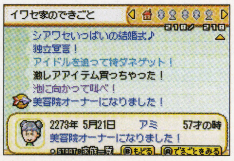
出展データ

| 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|
| 95% | 4台 |
| 行列状況 | 小混 GBAソフトとしてはそこそこの人数が集まった |

## 千年家族

GBA

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | 千年家族 | 価格 | 未定 |
| 発売元 | 任天堂 | ジャンル | シミュレーション |
| 発売日 | 未定 | プレイ人数 | 1人用 |

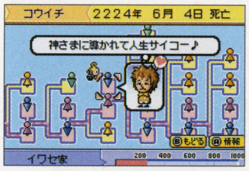

←家族の年表を見ることもできる

### 家族を見守り導く神様SLG

神様になって、GBAの中で生活している一家の家系を見守るシミュレーション。お父さん、お母さん、息子に娘…一人一人が起こすイベントを見守りながら、たまに感情をコントロールする矢を使って一家に干渉だ！ 子供が成長していけば、やがて結婚して次の世代を見守ることになる。時計機能を使ったシステムで、電源を切っているときでも家族は行動しているぞ。

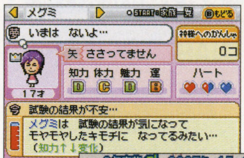
#### 世代を越えて見守るのじゃ

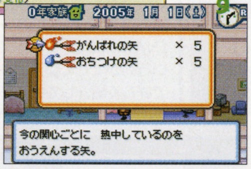
↑エライ神様の命を受け、とある一家を見守ることに。ちゃんと世代を越えられるだろうか


←一家を正しく導いて、家系を続けよう

百年…そして千年見守る

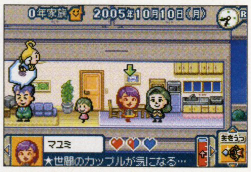
感情を動かす矢で干渉




↑→家族が迷っている時などは、感情を動かす矢の出番だ

↑全体に使うアイテムなども。あの手、この手で一家をサポートしてあげることができるぞ

#### 電源を切っても家族は動く


↑→家族ごとに勝手に行動し、いろんなイベントが起きるのだ

←電源を切っていても生活は続き、さまざまな出来事が…


©2004 Nintendo / Creatures Inc. ©2004 Nintendo

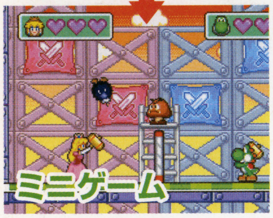
# マリオパーティアドバンス

| GBA | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | マリオパーティアドバンス | ジャンル | パーティーゲーム |
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1〜2人用 |
| 発売日 | 未定 | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| 価格 | 未定 | | |

## 『マリパ』シリーズGBAに参上！

人気のパーティゲームシリーズが、GBAにもついに登場。携帯機向けに、1人でやり込めるような内容になっているのが特徴。通信ケーブルを使って2人でミニゲームの対戦もできる。

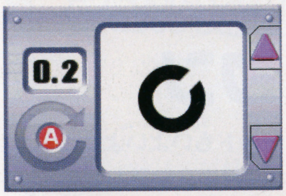
### マス目を進んで




↑基本的なルールはこれまでと一緒のようだ

### ミニゲームとパーティグッズをたくさん集めよう

↑新たにパーティグッズという不思議なツールが登場。両方集めて遊ぼう！




←これはパーティグッズの1つ、視力検査マシン

→クッパがパーティグッズとミニゲームを散り散りに

### Touch! インプレッション シリーズ慣れした人が多いのか迷わずプレイできていた様子

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 90% | 4台 |
| 行列状況 | 小混 | 見ての通り、あんまり並ばずにプレイ可能 |

会場では、ミニゲームのみをプレイできた。ミニゲームはお手軽なものばかりで、難易度は低めだったかんじ。友達と通信対戦などをしたら盛り上がること間違いなし。（カズヤ）

---

# The Tower SP

| GBA | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | The Tower SP | 価格 | 未定 |
| 発売元 | 任天堂 | ジャンル | シミュレーション |
| 発売日 | 未定 | プレイ人数 | 1人用 |

## 巨大ビルの経営を体験しよう！

昔パソコンで大流行したビル経営シミュレーションが装いも新たにGBAに登場。テナントや住人をビルに住ませて、彼らがストレスなく生活できるように、エレベータの設置や掃除をしよう。ストレスが溜まると住人が出て行っちゃうけど、エレベータの設置にはお金がかかる。うまくバランスを取って、ビルを大きくしていくのだ。

### 駅の近くにビルを建設！

↑一等地に建ったビルを経営する

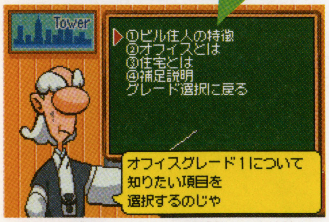
←快適にしておかないと住人が減って、収入が少なくなってしまうのだ

### ボタン連打でトイレを掃除してあげたり

### エレベータの増設で快適なビルを作ろう

→エレベーターを設置すると、維持費がかかる。収入と維持費のバランスをとろう

### 誰でも楽しめるようヘルプが充実




↑いつでも見られるヘルプを搭載し、初心者にも快適にプレイできるようになっている

### ビルを大きくしよう

↑テナントや住人から得られる収入で、ビルをより快適に、大きくしていくのだ

### Touch! インプレッション グイーンとビルを引っ張って大きくできるのが楽しい

説明係の方に操作方法を聞きながらプレイ。上下にグイーンとビルを引っ張って大きくする感覚が楽しいうえ、この種のゲームのキモとなるアイコン操作もなかなか快適。ビル内を動き回る人の様子を見るのも面白い。みんな結構勝手なことを言いながら生活しているぞ。（本ちゃん）

| 出展データ | 開発状況 | 試遊台数 |
|---|---|---|
| | 90% | 2台 |
| 行列状況 | 小混 | 目立たなかったせいで、人は少なめ。もったいない |

**はみだしニンテンドーワールド**
『The Tower』とは、PCで大ヒットしたSLG。ゲーム性を一言で言うならば『シムシティー』に近い。市民ならぬ住人の要望にこたえられるビルを作っていくのだ。

©2004 Nintendo ©2004 HUDSON SOFT © 1993-2004 OPeNBook / VIVARIUM ©2004 Nintendo

ニンテンドーワールド名古屋取材班は前日夜に名古屋入り。サオヘン&カズヤは徹夜組がいないか夜の会場へ向かったのだが…誰もおらず寂しいことこのうえなし。その間に高島➚

連載第3回

任天堂主催イベントを150%楽しむために

# ニンテンドーワールド TOUCH!DS カウ[開催中]ウン

全国5都市をめぐるニンテンドーワールドもいよいよ後半戦に突入。今回は読者レポートに加えて前半を体験した楽しんだ編集部員たちの座談会に特集の未使用ショット、東京会場の速報ともりだくさんの内容でお届けします!!

## 「ニンテンドーワールド TOUCH!DS」の開催日程,場所

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11月3日(水・祝) | 名古[終了] | なごや…展示館 | (最寄り駅　あおなみ線 金城ふ頭駅) |
| 11月7日(日) | 大阪[終了] | …ス大阪 …ーン | (最寄り駅　OTSテクノポート線 中ふ頭駅) |
| 11月13日(土)、14日(日) | 東京[終了] | …サイト | (最寄り駅　ゆりかもめ 国際展示場正門駅) |
| 11月23日(火・祝) | 札幌 | アクセスサッポロ 大展示場 | (最寄り駅 地下鉄東西線 大谷地駅) |
| 11月28日(日) | 福岡 | 西日本総合展示場 新館A・B | (最寄り駅 JR各線 小倉駅) |

**入場無料　開催時間／9:00～16:00**

で、どうだった!?

## 編集部員が言いたい放題

**サオヘン（以下サ）**　じゃ、今回の取材で感じたことを自由に語ろうか。

**本ちゃん（以下本）**　なんか、最近のゲームショウとかとはかなり雰囲気が違いましたね。

**ケイ大佐（以下岩）**　本当に「触らせる」「遊ばせる」イベントだよね。来ている人もゲームマニアというより、普通の家族連れが多かったし。

**カズヤ（以下カ）**　そうそう、普通の家族連れの人たちが胸を張ってプラチナ会員の列に並んでるんスよ。あれはちょっと意外でしたよね。

**高島（以下高）**　プラチナ会員の主要層はじつは若いファミリーらしいよ。

**マッスル（以下マ）**　だからなのか、ゲームショウだと発売前の作品に人が集中するけど、今回はすでに発売された『マリオテニス』や『まわるメイドインワリオ』も混んでたじゃろ。

**岩**　そういう人たちは発売前の話題作より、純粋に持っていないソフトを試してみたい、という気持ちの方が強いんだろうね。だから派手さはなかったけど、ユーザーさんには満足してもらえたんじゃないかな。

**サ**　で、注目のDSだが…。個々の感想はインプレッションを見てもらうとして、全体的な印象はどうだった？

**高**　やっぱりまだ、操作系がこなれてないゲームが多いなぁ。実用性より目新しさを優先してるというか…。

**本**　普段は十字ボタン、ある場面でタッチペン、と使い分けるのって、思いのほか混乱するんですよ。「あれ？　今どっちで動かせばいいの？」って。

**カ**　そうそう、上下画面がつながってるゲームでも、タッチできるのは下だけじゃないスか。でも、ついつい上の画面も叩いちゃうんスよ!!　あれって、意外とストレス溜まりません!?

**マ**　それはワシもけっこう感じたな。

**岩**　マッスルの力で上画面を叩いたら壊れるって（笑）。いっそ、上も下もタッチスクリーンにすれば良かったのに、ってそれはさすがにムリか。

**高**　発売前にして、ハード設計当初の想定以上の使い方をソフト開発者が考え出している、とも言えないかな。

**サ**　それだけ可能性を秘めているハードなんだよね、DSは。まだ開発者もユーザーも手探りの段階だけど、慣れてくればもっとすごいアイデアも出てくるんじゃないかな。

**マ**　あと、あるメーカーの広報さんが「DSのタッチスクリーンを使ったゲームは、実際にはまだミニゲームばかり。これを活かした大作を作らないと…」と言っとったが、これはワシも同感だな。同発タイトルがやや小粒に感じられるのも、そのせいなのか…。

**サ**　まあ、ソフトの開発がスタートしたのは今年からだからね。

**岩**　でも『直感ヒトフデ』なんかは、タッチスクリーンでないとできないゲームでしょ。けっこうハマったし。そういう独自のアイデアが積み重ねられていけば、おのずと未来の「大作」も見えてくるんじゃない？

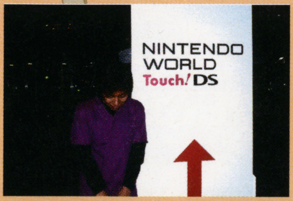
**高**　まあ、これは今後に期待ということで。最後に、DS以外の出展タイトルで気がついたことはあります？

**サ**　嬉しかったのが、GCに元気があったこと!!　『スターフォックス』を遊んでた女の子に感想を聞いたんだけど、「やっぱり『アドベンチャー』のシューティングステージとは全然違う!!」って断言してた。64版にハマった人なら絶対に楽しめるだろうね！

**マ**　『エムブレム』のムービーもみんな足を止めて見とったぞ。任天堂の開発の方はユーザーの反応をかなり気にしていたけど、あれはかなりイイ！　3Dも思いのほか違和感がなかった。

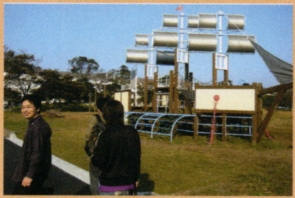
**本**　最近GCの発売スケジュールが寂しくてちょっと心配でしたけど、来年はかなり盛り返してくれそうですね。

### 会場スナップ写真館

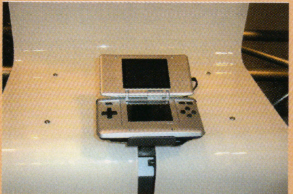


↑前夜の徹夜組を一目見ようと会場に向かった先には…誰もおらずショボン…

↑開業したてのあおなみ線で会場へ。会場の近くのふ頭には大きなタンカーが


↑最寄駅から会場に向かう途中にはつい登りたくなるような遊具がいっぱい

←開場少し前の入り口の様子。プラチナ会員のほうが行列になってたり


↑背の低い子にも対応した親切設計の試遊台。こんな気配りはさすがの一言

↑会場内の迷子コーナーのこの空間は案外快適そう。迷子になりたい!?

↑司会の関西芸人の方がかなりツボ。ピクトチャットを使いこなしてたし

←DSガールズ（本当にこう言うらしい）勢ぞろい。今度はチャットで…

# 会場へ行った読者の声が続々と届いてます！

会場へ遊びに行った読者のみんなから、早くもレポートが編集部に到着。その中から少しだけ紹介していくぞ。

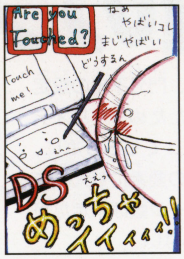
**名古屋会場編**

●会場へは7時に行きましたが、もう100人くらい並んでいました。「ワリオおもしろ〜い。ワンちゃんカワいい」サオヘンさんもにっこりしてました。ニンドリを読んで、お弁当を持って行ったので、食事は並ばないですみました（愛知県/マジックタルトさん）

●セガの中裕司さん、小川陽二郎さんを発見しましたよ!! 「『きみしね』を体験して行ってね」と声をかけてもらったうえに、サインまでいただいちゃいました! 副編の高島さん、マッスルさんもクイズ大会に出ていましたよね、陰ながら応援していたんですよ! 12月2日の発売日が待ち遠しいです!! 絶対購入です。今度はゆっくりと楽しみたいです(岐阜県/ちぃちゃんさん)

**大阪会場編**

●会場内で感心したのは、スタッフの方々が、皆さん一緒に楽しんで下さっている様子だったことです。プレイ後も、画面の汚れを丁寧に拭いて下さったのも嬉しかった。そして、どのブースも並びながら、他の人がプレイしているのを熱心に見ている人の顔が印象的でした。編集部の方に会えなくて残念でしたが、親子で鼻の穴がふくらみっぱなしの1日でした。任天堂さん、ありがとう!! また大阪でイベントを!!（大阪府/RYOの母さん）




➡(大阪府/Kuroさん)DSはゲームの中に手を突っ込んでいる感じで、もう買いです。とのこと。感動が絵にあらわれてるね

## 東京会場速報 11月13日(土)
## 締切直前の駆け込みレポート！ 東京会場の初日も大にぎわい！

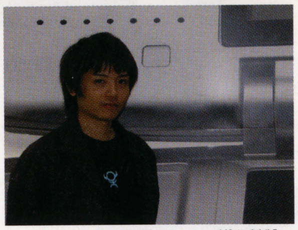
5会場のうち2日間開催されたのは東京会場のみ（会場の広さは名古屋と大阪の中間くらい）。徹夜で締切を迎えていたニンドリ取材班は、眠い目をこすりながら東京会場の初日を取材するため東京ビッグサイトに向かった。

開場前から長い行列ができていたのは東京も例外ではなかった。ただし、名古屋、大阪の来場者はファミリー層が目立っていたのに比べ、東京会場は友だち同士で来場していた若者の集団が多かったのだ。

また、出展ソフトの変更はなかったが、他の会場で人気を集めていた『スターフォックス』の試遊台が2台から6台に増やされたりと、試遊台数の変更が若干見られたぞ。

➡大人のユーザーに大人気の『きみしね』は、開場直後になんと140分待ちの行列ができていた

⬆東京会場一番乗りで入場する人たち。エントランスは5会場とも同じものなのだ



⬆『メテオス』を出展していた桜井政博さんも会場に姿を見せていたぞ

## 読者レポート いよいよクライマックスへ 福岡、札幌の㊙情報

名古屋、大阪、東京が終わり、残る開催地は札幌と福岡の2ヵ所。もちろん、今回も両会場の周辺情報を読者がレポートしてくれたのでお届けするぞ。これを読んで会場へ行くときの参考にしてみてね!!

### 11月28日(日) 福岡 西日本総合展示場 の地元読者レポート

●会場まではベスト電器の横を通る道もあります。ベスト電器の2Fにはゲームソフト売り場もあるので、この日は、何か売り出す可能性大(笑)。ただし、イベント時には人が多いルートなので、この日も例外ではないと思います(福岡県/南北斗さん)

⬆このハガキの他にもいっぱい書いてくれたんだけど、スペースの都合で…ごめん

⬅同封してあった駅弁カタログより。サオヘンもお勧めの「うにめし」1050円。小倉駅で販売されているぞ

**交通案内**

**【電車の場合】**
●JR小倉駅北口（新幹線口）より徒歩5分

**【車の場合】**
●九州自動車道と直結した都市高速／小倉駅北口ランプより2分
●北九州市都市高速道路／足立インター8分

**【その他】**
●バス：西鉄浅野町（西日本総合展示場前）
●フェリー：日明港より車で7分／新門司港より車で30分／砂津港より車で2分
●飛行機：北九州空港より路線バスで30分（小倉駅前下車）／福岡空港より高速バスで90分（小倉駅前下車）

### 11月23日(火・祝) 札幌 アクセスサッポロ の耳よりな(!?)レポート

札幌からのレポートは残念ながら到着せず…。よって、私トランセル種市が5年位前に取材に行った記憶を元にレポート。当日遠方から飛行機で…なんて考えてる人。JR「新千歳空港駅」から快速エアポートに乗るんだけど、降りる駅は「“新”さっぽろ駅」だ。「札幌駅」まで行っちゃうとダメ。会場にはレストランがあるけど、スッゴイ込むからお昼は用意しておくべきかも。というわけで札幌のみなさん、体験レポートはきっと採用率高いのでよろしく！

**交通案内**

**【電車の場合】**
●地下鉄東西線「大谷地駅」から車で3分。
●地下鉄東西線「大谷地駅」から徒歩15分。
●JR「新さっぽろ駅」から車で7分。

**【飛行機の場合】**
●新千歳空港からバスで「大谷地バスターミナル」下車(35分)タクシーで3分。JR快速エアポート(15分間隔で運行)「新さっぽろ駅」下車(快速27分)タクシーで7分。

## みんなの会場レポート募集!!

ニンテンドーワールド各会場の体験レポートを緊急募集！
・ニンテンドーDSを触った感想
・GC、GBA出展タイトルの感想
・会場で見かけた有名クリエイターさん
・サオヘンの目撃情報
…などなど、「ニンテンドーワールド」でこんなことがありましたーという報告をちょうだい！

アンケートハガキの空欄、もしくは官製ハガキ・封書の場合はP130のあて先「NW ご近所さんレポート」係に送ってね。携帯電話の写真投稿も大歓迎（64forum@pc.mycom.co.jp)。ただし、写真を撮らせてもらうときには、きちんと「写真をお願いしていいですか？」と一言伝えるのを忘れずにね。お便り待ってます！

**はみだしニンテンドーワールド** ➘や本ちゃんは名古屋のグルメを満喫！ 味噌カツ丼や名古屋コーチンをビールで流し込んでいた。やっとサオヘン&カズヤが合流したとき、残っていたのは手羽先1本だったという。

## 任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

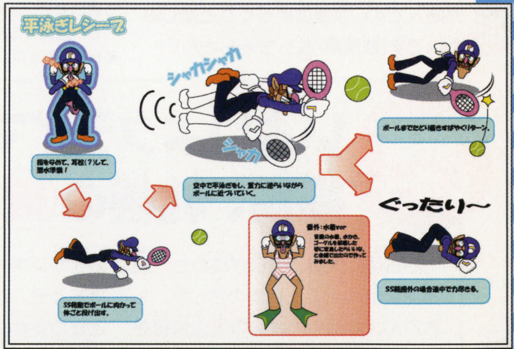
年末に向けて発売予定の『マリオテニスGC』の攻略本だが、前回お伝えしたとおり、ゲーム攻略要素と設定資料が満載の、今までとは違ったカラーの本になりそうだ。「任天堂ゲーム攻略本」シリーズだが、ファンブックに近いかも！

## 『マリオテニスGC』の実力がメキメキ上がる！ キャメロット全面協力！ 設定資料満載！

# MARIO TENNIS GC™ マリオテニス

# 究極のファンブック 制作順調！

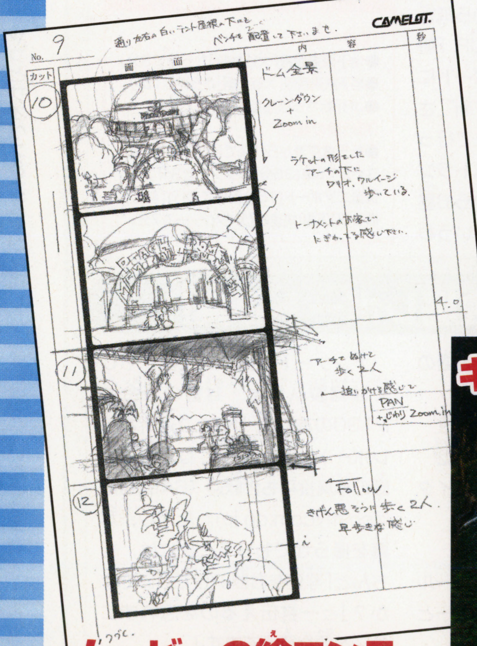
キャメロット全面協力の下、門外不出の設定資料、絵コンテなどを入手したため『マリオテニスGC』をもっと好きになってもらう本に、をコンセプトに、設定資料集の要素にも大幅にページを割く予定。判型・ページ数は未定だが「究極」の本になるのは間違いない！




↑これはワルイージの防御系スペシャルショット、スイミングレシーブの元となった企画書だ。当時は「平泳ぎレシーブ」となっている

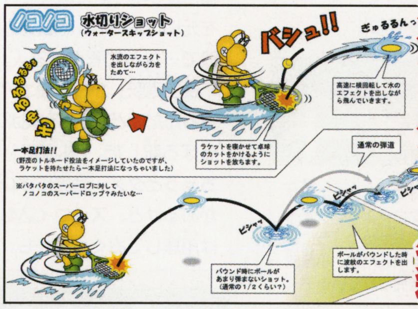
## ムービー絵コンテ・開発秘蔵資料 一挙公開

入手できた資料はオープニングムービーの絵コンテ、スペシャルショットとギミックコートの企画書、それらのボツ企画書など、普段では絶対に見ることのできないものばかり。ニンドリ12月6日号の付録についていた「マリオテニスGCを一生愛する本」から、さらに進化させた内容になる予定。すべてを掲載しようと思うと、とんでもないボリュームの本になるのでは!?




ムービーの絵コンテ

## スペシャルショット資料




↑これはノコノコのスペシャルショットの企画書

## ギミックコートの秘密

## 誰にも負けない！ 攻略もバッチリ

もちろん攻略部分もこれまで同様、バッチリ掲載していく。基本的なショットの打ち方から、対コンピュータ戦、対人戦でのプレイのコツや、スペシャルゲームのポイントなどを解説するぞ。

## キャラ別に徹底攻略！

↑もちろん対戦するコートによっても、勝負の行方は大きく変わる。コート別の戦い方などもしっかりフォローするぞ


©2004 Nintendo/CAMELOT

# 学校法人ニンドリ学園 COLORS

（平井堅）思いがかさなるニンドリャー
（青森県／天体観測2さん⑯）

もうニンテンドーワールドに行ったみんなはどうだった？ 行けなかった人は今号の特集とかを読んで、行った気になっておくれやす。私はDSよりキューブのタイトルが楽しくて仕方がなかったです。キューブはマイペースに大丈夫だよ、うん。（楽観的担当かややん）

●本当は自分が行きたいだけなのに子供をダシにして名古屋会場に行きました。ちょっと笑えたのが、一般用よりもプラチナ・ゴールド会員専用台の方が並んでいる人が多いんです。私もプラチナ会員でしたが、一般のほうに並びましたよ（笑）。
【E-mail／yanoさん】

●大阪会場行ってきました！DSのソフトは『ピクトチャット』を触ったのですが、思ったよりペンが小さく軽いのでかなり書きにくかったです。
【大阪府／幻星燕さん⑬】

●『マリオ64DS』の60～70分待ちには耐えられなくて遊べませんでした。会場に入って一番に並べばよかった～。でもほかのゲームでDSにさわれただけでもよかったです。
【E-mail／yoshimuraさん】

――てなわけで、まだ札幌と福岡が残ってるニンテンドーワールド、早くも名古屋、大阪での感想をいただきました～。かややんも大阪会場に行ったんですけど、初めて道頓堀に行って感動しました（きちゃなくて、阪神が優勝しても自分は飛び込まないなぁ…）。うどんも、つゆのおダシがいい塩梅でした。…ってイベントのほうですね（笑）。DSもいいけどキューブもね。『ちびロボ！』『フォックス』はぜひ。自分的にDSより楽しみ～。

●地震で家の柱が折れたりGBAが壊れたりめちゃめちゃ大変でした。お金がないからしばらくニンドリ買えないかもしれません…。
【新潟県／夢月さん⑪★】

――もう、それよりも普通に生活できるようになるのが先決だからね～～。がんばって、なんて言うのは一番簡単なことで、でもそれくらいしか自分にはできないけども…。やっぱり「がんばれ～！」って言っちゃうですよ。

●任天堂の萩島さんはきっと「全部！」っていうだろうから、あえて編集部の皆さんに質問です。DS同時発売のソフトで、一番DSらしい遊びができるソフトはどれですか？『マリオ64DS』みたいに、DSの機能はオマケみたいなゲームは買う気しません…。
【東京都／坂脇白火さん㉗】

――自分も「とりあえず全部！」って言っちゃうかなぁ。いや、むちゃむちゃDSを使いきってるってことじゃなくて、どのソフトも「DSってこんなハードですよ」って伝えてくれる作品になってると思います。『マリオ64DS』だって、タッチペンでのアナログ操作は新しい感覚だしね。タッチペンやマイクで楽しい『さわるワリオ』『きみしね』、通信でみんなと合奏するのがむっちゃ楽しい『バンブラ』あたりが個人的オススメ。本命は『ニンテンドッグス』かな？ って感じ。発売日にソフト6、7本買うけどね、自分は（笑）。

●私、学校でのあだ名が「カービィ」なんです。マジ！マジ！マジ！ ホンマやて。
【兵庫県／ゆきよ★☆さん⑮】

――いや、そんな念を押されなくても信じますってば（笑）。というかなぜカービィって呼ばれてるのか、その理由のほうが気になります。体型が…？ 食欲が…？ 口グセが…？

●僕は、邦楽も洋楽も好きなんですけど、かややんさんは誰の歌がなんですか？
【兵庫県／星さん⑯】

――キャメロットの高橋Bros.と同じくプログレッシヴ・ロックというジャンルが好きです。1970年代に流行った音楽。以下バンド名の羅列（意味不明ごめん）。ジェネシス（ピーターガブリエル）、キングクリムゾン、イエス、IQ、トランスアトランティック、美狂乱、ミスターシリウス、ニュートロルスetc...

●かややんの血液型はなんですか。
【長野県／らりーたさん⑮】

――O型っす。ていうか、血液型入門を書いた人が「あれインチキですよ」って言うのを聞いたことがあってギャフン。ま、でも占いとかはついつい信じちゃってますよ。

けっこう続けちゃったな～企画FINAL

## DSの真実

●ニンテンドーDSの"DS"は…
**大根おろしとサンマの塩焼き** の略。
【埼玉県／小谷野一泰さん】

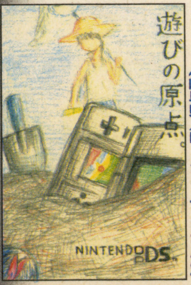
●ニンテンドーDSの"DS"は…
**ダイエー産業再生機構活用** の略。
【兵庫県／ウクレレ侍さん】

●ニンテンドーDSの"DS"は…
**デレデレ サオヘン** の略。
【鹿児島県／ハラ時計IIさん⑭】

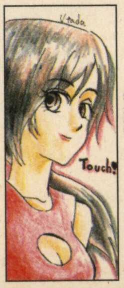
●ニンテンドーDSの"DS"は…
**どっこい生きてるシャツの中** の略。
【埼玉県／犬吉さん⑰】

●ニンテンドーDSのソフトがみんな
**ドングリのせいくらべ**では困ります。
【千葉県／犬飼鈴助さん】

――まったくそのとーり。個性的なハードらしい個性的なゲームに期待しましょ～。発売までもうすぐ！

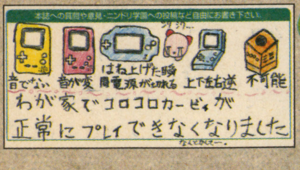


（岐阜県／M・APT・Cさん⑱）

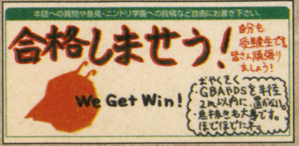


（東京都／ニンドリーノさん⑰）

（東京都／一本釣カドックさん）あーはいはい。あげるあげる。ってかゴ●ッカーのニセ物か！



（千葉県／みおさん⑫）愛着あるソフトが遊べないのは悲しい(泣)。SPを逆に持って遊ぶってのが一番マシかなぁ



（神奈川県／しょうさん⑭）てなわけで、受験応援ハガキたくさんもらってます～。もう合格した人もいたりして

（和歌山県／きららいさこさん）今年は特に困ってる人が多そう。年明けもGCソフトのラッシュがありそうな予感～？

今号の目標

**DSの発売まで、とりあえずGBAの画面をさわっとく**
【岐阜県／トウムさん㉒】

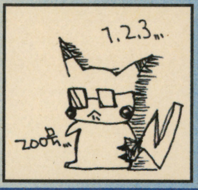
ニンドリーナ田中

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園フリートーク」係 まで

## 今週の日直さん

**名前**：サオケン
任天堂のことを話すとよく吠える。
ミヤモトさんにだけ、お手をする。
【佐賀県／風守雷矛さん⑳】

**名前**：ピカヘン
**夢**：ニンドリを宮本さんLOVE特集で埋める
**習性**：宮本さんを眺める
**備考**：仕事をサボったら10万ボルト
【神奈川県／遊さん⑭】




## ダジャレドリーム

**悪い字**（ワルイージ）
【兵庫県／累進課税さん⑮】
活用形として、「わ～類似」や「÷1（わるいち）」、「割る意地」などが存在するようです。

## オラが村のお宝自慢

Treasure No.84

### 大きくなるキノコ!?

●マリオに出てきそうなキノコですよね。和名：オオキノボリイグチ（大木登猪口）。イグチの仲間にはめずらしく、倒木の上に生えるのが名前の由来。古くなってくちかけたコメツガの倒木や、その まわりの地上に多い。とのことです。ちなみに食用だとか。
【兵庫県／西田浩希さん】

――赤白な点々が、『スーパーマリオ』のスーパーキノコみたいだね～。一見毒々しく見えるけど、食べられるんだぁ。でも、食べてもマリオみたいには大きくならないので、見つけてもガツガツ食べないよーに！

**注意** お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景など（黒タイツで「きみしね」ごっこしました、とかね）も大歓迎ですよー。

## 異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ **ニンテンドーDSとGBアドバンス（SP）、どっちが好き？**

### ・DS・

●GBAのソフトも遊べるし！
【新潟県／「み」さん⑬他多数】

●通信とか新しい機能があるし。
【兵庫県／ドリームマリオさん⑫】

●ピクトチャットで遊びたい！
【大阪府／谷村泰介さん⑮】

●自分が2ツの顔を持っているから（ウソ）。
【兵庫県／ムラコウDSさん⑮】

●とにかく新しい物好きなので。
【徳島県／ありあたさん⑱】

●このハードの成功がゲームの未来を握ってますよマジで。
【奈良県／無我六さん】

### ・GBA・

●GBAの形が好き！
【神奈川県／ワル・ワルイージさん】

●GBアドバンスSPのほうが、収納に困らない。
【新潟県／サチさん⑯】

●今使っているから愛着がある。
【大阪府／リアンさん⑭他多数】

●電池を入れられるGBアドバンスのほうが安心して遊べます。
【滋賀県／福光マンキーさん⑰】

●DSは機能沢山で意味わからん。
【岐阜県／水野りるさん】

●初めて自分で買った物だから。
【兵庫県／みかん姫さん⑯】

――というわけで、結果はかなりの大差でGBアドバンスに軍配が上がりました～。うーん、やっぱり自分が持ってるハードには愛着があるってことかなぁ。DSでも、これから魅力的なゲームがいっぱい登場するから期待しましょ～。で、次々回は

**お年玉で買いたいのは、DS？ それ以外？**
Vol.127→12/8締め切り　（栃木県／馬蔵さんのリクエスト）
DSを買う理由とか、それ以外ならなにを買いたいのか理由も詳しく教えておくれ～。

## ちょっと気になる、こんなコト 前編

●ワルイージがコートで泳げるのは、ドラ○もんのひみつ道具「ドンブラ粉」を使っているから、なのかもしれない…。
【石川県／ラックさん⑮★】

【群馬県／たむさん】

●『テニスGC』にベビールイージ出るよね？ ベビーマリオも…。
【大阪府／ケエルさん㉑】

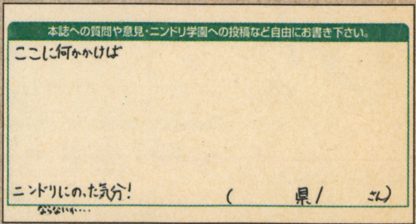
――かかやんもN64版ではベビーマリオ使ってたんだけどねぇ…（泣）。

●ノコノコのこうらで、敵を8、9匹一気に倒したり、少し緑のまざったキノコを食べると、なぜか数が増える人。どうして増えるんだろう。気になる～。
【長野県／スター時間2秒さん⑭】

## 一発！芸達者 前

（千葉県／華月蘭花さん⑭）このメンツでコンクールに出ても、彼の歌唱パワーで会場にいる人全滅なんじゃ…。最強集団…

（宮城県／シュガーゆうこさん⑰）色もピッタリ！ 彼だとブーメランとかフックショットの代わりもできちゃいそう。最強…




（大阪府／豚さん）全読者を救済できるナイスアイディア！ 最強…、と思ったけど書いたネタは自分と近くの人しか見られず（泣）

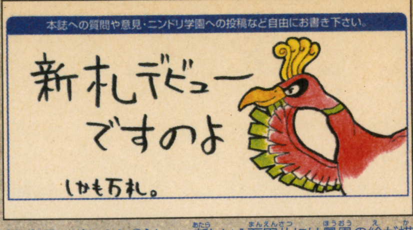


**お便りのあて先は** イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

## 一発!芸達者人

(宮城県/久呂阿目さん⑫)ピクミンのぬいぐるみを2~300個買えば実現可能ですよ。来年の運動会でどうですか?

(広島県/bankさん⑮)その後、秋限定のマツタケさんはマリオと共に消え、その姿は誰の目にも触れることはなかった…。げふ




(岡山県/ぱんさん⑳)ね~。新しい1万円札には鳳凰の絵が描いてあるんですね(以前はキジ)。5000円はルギアだし(ウソ)

## ダジャレドリーム

**勝つだろう虎球団**(悪魔城ドラキュラ)

【京都府/ウラン太郎さん⑭】

ニンテンドーワールドへ行くのに、初めて大阪に行きましたよ。横町の飲み屋とかにもタイガースののれんが掛かってたりして楽しかった~。またたこ焼きとうどん食べに行きたいです。

## 川柳インプレッション

**これから楽しみ~**

●未発売の ゲームに勝手に 夢ふくらませ

【静岡県/chunmeiさん⑮】

**ランドネッターたちへ**

●ランドネット あの日みつけた 出会いの場

がんばってるよ~。

【滋賀県/きまぐれさん㉜】

**DSどころでは…**

●3年前 ゲーム禁止に されたから
1人さみしい N64

うーん、しんみり。

【福島県/(仮)さん】

## 正夢、アホ夢、私のドリーム

●なぜかウチに『PSO』のラッピーがやってきて、ひたすら「おたふくソース」を要求してきました。が、うちには置いてなくて、別のソースをあげたらラッピーが激怒。テーブルをひっくり返して立ち去っていきました…。

【鹿児島県/じゅとさん⑲】

●夢で、カービィが「うわっ!今月のパケット代ハンパじゃねえ!」と言って、慌てて噂のダブル定額の申し込み手続きをしてました…。

【神奈川県/とりつかいさん⑰】

●かややんが10人のサオヘンに胴上げされていた。

【福島県/ひろし99999さん⑬】

## 真実戦隊ウソナンジャー

●『シンフォニア』で、腕のいい医者をフラノールで見つけるイベントがあるけど、そこでブラックジャック先生に頼むとバッチリらしい。お金はいっぱい取られるけど。

【埼玉県/きなーさん】

●ニンドリャーの7つ道具~。1. ニンドリ。2. GBアドバンス。3. ゲームソフト。4. 攻略本。5. 通信ケーブル。6. お面(ミズチさまとか)。7. バナナ(キノコでも可)。

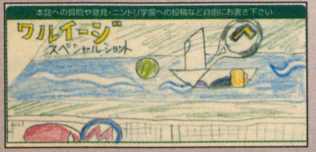
【島根県/スパークユンケルさん⑬】

●『ヨッシーの万有引力』の続編は『ヨッシーの慣性の法則』らしい。つまり、いずれかの方向に十字ボタンを押すと、他の方向を押さないかぎり止まらない。

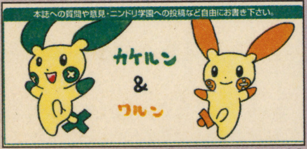
【岩手県/ヘル・デ・バイスさん⑮】

●部屋の床にビー玉を置くと転がるのは、欠陥住宅だからではなく、ヨッシーが世界を傾けているから。

【E-mail/天鳥さん⑩】

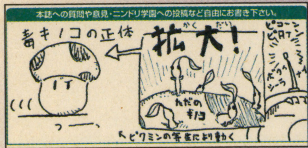



【千葉県/おにぎりさん⑬】




【兵庫県/望月みなとさん⑱】

【神奈川県/ドクパチさん⑰】




【茨城県/ニコパン派さん】

(愛知県/かりんとさん)我らがウソオレンジ、バイオレット、ブラックです。ニガオエありがと~。ビルの中の人がかわいいかも

## クイズ ニンドレア

●"類似" さて、なんと読む?
Aるいじ Bプーチン?
Cわからない D緑のヒゲの人

【静岡県/おっぺけぺーさん⑮】

●実在する都市の名前はどれ?
Aハイラル Bヨッシー
Cフシギダネ Dグリーングリーンズ
答えはAです。中国のほうにある。

【愛知県/ダークピカチュウさん】

●冷やすものといえば?
Aゼリー Bプリン Cメトロイド

【北海道/焼鳥君さん⑬★】

●『FE 聖魔の光石』のヒーニアスが自己中心的なのはなぜか?
A血筋 Bなりゆきで…
Cキャラづくり DB型だから

【静岡県/風使いセティさん⑭】

●DS版で出るとウワサの『ポケモン』で追加される新技は?
Aケツジェット(ほのお)
Bヒップドロップ(かくとう)
Cレディピンタ(ノーマル)
Dあにきおもい(エスパー)

【E-mail/ルイタロGCさん】

## 一言インプレッション

●久しぶりに『スマブラDX』を遊んでます。弟の友達とやったんですが、小学生は強い…(汗)。もし『スマブラ』がネットに繋いで対戦できたら、世界中のいろんな人と遊べていいなぁと思いました。

【兵庫県/Yukiさん】

●『マリオテニスGC』やってます。いい!ルイージがいい!オバキュームかっこいいよ!優勝して表彰台に上がるときもおもしろいですね。兄の怖さを垣間見た…。

【神奈川県/ココアナイトさん⑱】

●テレビでDSの『ニンテンドッグス』を見ました。犬がじゃれてくるのが非常に愛らしいんですが、タッチペンで操作している様子が、まるで子犬を棒で小突き回しているように見えてしまう。指でなでるようにしたほうがイメージいいかと思うんですけど…。

【兵庫県/柴田高光さん】

【茨城県/紅風さん⑮】

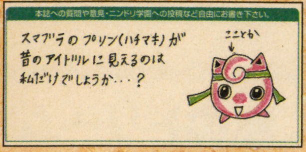
**お便りのあて先は** イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○(それぞれのコーナー名)」係 まで

## ちょっと気になる、あんなコト 後編

●どこかの車のCMで流れる曲が、『PSO EP.3』のオープニングっぽくて気になります。

【埼玉県／ポピーさん】




【福岡県／ちゅもさん⑱】

●DSのペン…。なくしたらどないしよ…。

【高知県／隼人桜龍さん】

──もう1本ついてるから大丈夫〜。もし両方なくしても、市販のPDA（電子手帳）用タッチペンでも代用できるかと。ストラップ付きなんかも出てますよ〜。ま、指でもタッチできるし、なんとかなります。

●『逆転裁判3』には「サイバンカン」と「サイバンチョ」がいる…。

【神奈川県／村人さん⑱】

## ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●『きみのためなら死ねる』が、『カエルのために鐘は鳴る』に見えました。な、なぜだ…。

【群馬県／ユーヤロさん⑰】

●Vol.123の目標の通りにニンドリを回しながら読んでいたら、指を切ってしまいました〜。

【山口県／ミルミルさん⑰】

## ダジャレドリーム

**木々の陰から茂**（きみのためなら死ねる）

【東京都／岸利透さん⑳】

※前号で、本当の言葉（きみのためなら死ねる）の部分が間違っていました。意味不明になっててすみません〜。

## 学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●私のおばあちゃんは、私の見せる非現実的生物(？)を、すべてピカチュウだと思っているらしい。ちがう、それはカービィだぁぁ！

【愛媛県／焔篤さん⑮】

●「あんたは勉強があるんだからアレ貸しなさい」と言いつつ、自分でその『まわるメイドインワリオ』を遊ぶ母。ええ〜。

【奈良県／「まわるワリオ」にはまった母の息子さん⑬】

●ウチの祖母は、ワルイージを見ると「ワルイージ♪イイイージ♪」と呼んでいます。そんな祖母はマリオが大好きです。

【神奈川県／神戸遊さん⑭】

●私たちの一家は、誕生日がゲームに深く関連しているんです。弟はゲームボーイの発売日と一緒。私の誕生日はゲームキューブと一緒。そしてお父さんはニンテンドーDSの発売日と一緒なのです。だから、12月2日はDSの誕生日も祝う予定です。

【岐阜県／真澄美さん】

──おお〜。ホントに!? 次のお子さんを産まれるなら、ぜひ11月21日で（笑）。

●DSは、息子も娘も欲しがってる。ひそかに私だって欲しいんですよ。でも、3つも買ったらパパに怒られますよ。どうしたらいいんですか。というか『まわるワリオ』だって欲しいのに、子供たちの手前買えないんです。大人だってガマンしてるんだぞ〜。

【山形県／のりおの母さん㊵★】

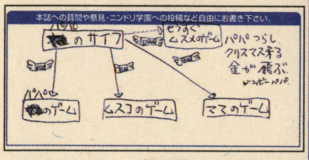
──『バンドブラザーズ』とか、DSが3台あったらすっごく面白そう！ とはいえ、先立つものが…（泣）。でも、お母さんにもこんな葛藤があるんですね〜。

●『まわるワリオ』をしていると、娘（9ヵ月）が近寄ってきたので画面を見せてあげたら、GBアドバンスがよだれで水没してしまいました。GBプレーヤーでも遊べないのでプレゼントください。

【兵庫県／ぶーLOVEさん】

●前号で載せていただいたように、ゲームを押し入れにしまったのもつかの間。そのニンドリが発売された頃には、すでに『テニスGC』にどっぷりハマっているにとさん⑭。それを見て泣く母。

【千葉県／にとさん母さん】




【秋田県／TAKEさん⑳】

■読者のインプレッション

## ゲームの通信簿

GBA メイド イン ワリオ

### やっぱり偉大だぁ！

【徳島県／矢祀斗ろきあさん⑳】

大学に入って1年と半年、相変わらずゲーム友達が周りに居ないその状況が、あるゲームソフトのお陰で一変することとなった。きっかけは私が学校で某検索サイトを見ていたことだ。そこにはソニーのPSPの記事が載っており、それを見た友達が興味を示したことから、話題は一気にゲームへと流れていった。私はすかさず(笑)任天堂のホームページを開き、あれこれ紹介・説明して聞かせた。「これやったことある！」「これやってみたいな」など、他の友達も加わってなかなかの盛り上がりを見せた。

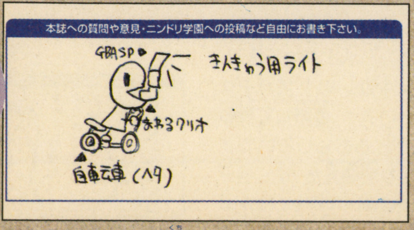
翌日、私は空き時間にと、GBアドバンスSPと『メイドインワリオ』を学校へ持っていった。友達がプレイを希望したのは『ドクターマリオ』だったが、『ドクターワリオ』も入ってるし、他のプチゲームも遊べるし…という理由からこのソフトを選んだのだ。少し暇そうにしている友達にSPを差し出し、やればわかると何の説明も与えずにプレイさせてみた。するとたちまち大盛り上がり！ プチゲームに成功したら休む間もなく次！失敗しても次！とわけのわからないまま、しかし確かに笑い、楽しんでいる友達の姿がそこにあった。それは初めてこのゲームをプレイしたときの私にピッタリ重なる姿だった。そして例のCMにも重なる姿で、見ている私も楽しくなってきた。更にその姿を見た周りの友達も次々と興味を示し、凄い勢いで見事にハマっていったのだった。数週間経って今度は『まわる』が発売されたが、これも見事に大人気。多少微調整が必要で操作が難しいプチゲームもあるが、前作と同じようにハマっている。

世の中には数多くのゲームがあり、中には少しばかりゲームに詳しいユーザーでも購入やプレイをためらってしまうような難しい、あるいはマニア向けのゲームもある。しかし、全くゲームを知らない人でも、知っていてもプレイはしないという人でも抵抗無く楽しくプレイできるゲームもある。『メイドインワリオ』シリーズは間違いなく後者だろう。

今回、友達の中にゲーム購入に至った人は残念ながらいないが、私は開発者の方々に伝えたいと強く思った。皆さんの創ったゲームで楽しんでいる人がここにちゃんと居ますと。

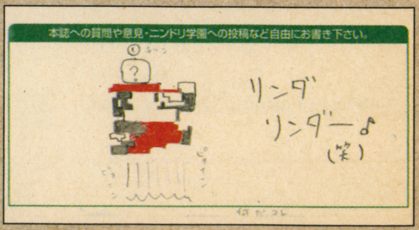
──なんか幸せな話ですね〜。今の任天堂って、やっぱりゲームを遊ばない人へ必死にアプローチしてるんですよね。年末のキューブソフトもそうだし。DSもそうだし。こんな感じのクチコミで、ゲームっておもしろい！と思ってくれる人が増えていくといいね。
今の時期、『シンフォニア』や『バイオ4』な話なんかもたくさん投稿もらうけど、ま仕方ないじゃん。企業も生き残るのに必死なんだし。それを許しちゃう任天堂って、優しい(甘い)よなぁ、と思いますよ、うん。だから、そんなことはもういい。明るく楽しい話を(そのための苦言も)しましょうよ。

## 一発！芸達者 未




（福島県／ドランさん⑭）口でカートリッジをくわえてますか〜（笑）。でも家で停電した時なんかもSPは便利かもね

（鹿児島県／呉起さん）音響関係バッチリですね〜。DSもそのまま繋がるのね。『バンブラ』にはホントちょうどいいですよ




（奈良県／足長おじいさん⑬）うはははは。ブルーハーツだのう。あのハイジャンプは、マリオに鍛えられたんだろうな、きっと



お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

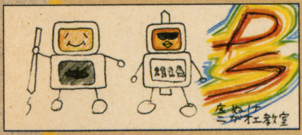
# 底ぬけ ニガオエ教室

【今回のお題】
(Vol.125～126)

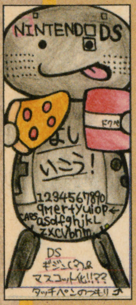
はたして顔の存在しない物のニガオエは可能なのか！ 壮大な実験でした。

## キャラクター系

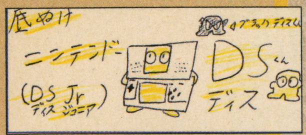
──似顔絵だけに、DSをマスコットキャラ化！



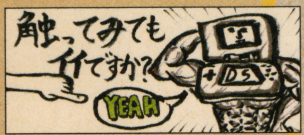

(新潟県／モーチさん⑮) 左は『ポケットカメラ』のポケ太にも似ていますな



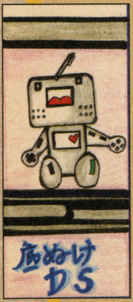

(岩手県／シオしお。さん) あの画面の顔、任天堂の隠し球ソフトのキャラなんです




(岐阜県／ゲームの錬金術師さん⑪) た～っくさんきたディスくんネタ。黄色さで一番でした



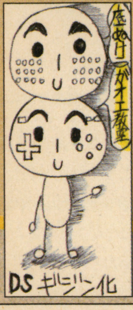

(熊本県／拳王さん⑯) これはどのへんを触っていいんだろう。ナニが起こるんだろう



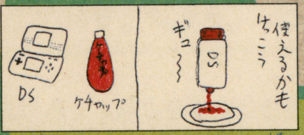

(静岡県／たべっこどうぶつさん) 下の画面でココロがわかる…そんな感じのキャラですね

(愛知県／ヒゲフカさん⑱) ボタンがDSのボタンになったジャケット…誰か作ってみる?

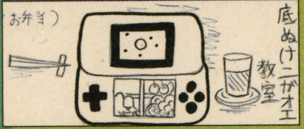
(静岡県／あみさん) DSが人間だったら…のイメージ? 持ち主の名前も入れられるしね



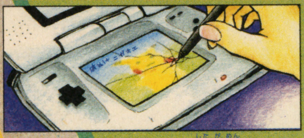

(兵庫県／ふうふさん) 2画面っていうか2顔面。たぶんキャラクターとしては正しいです



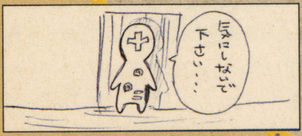

(奈良県／スッチャンさん) ケチャップ絞り機にもなるゲーム機。こりゃ～買いでしょ！



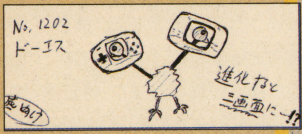

(神奈川県／テトラアネキの番弟子さん⑳) ほし～。閉めるとこぼれる気がするけど…



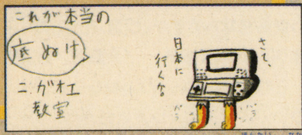
(愛知県／ハチリコさん⑯) 下画面はともかく、間違えて上画面をつつくとこうなります




(山口県／霜月あすかさん) いやいや、気にされてくださいよ！ 売れてくださいよ！



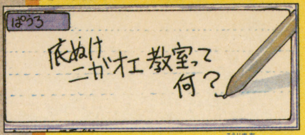

(埼玉県／雲三井さん⑮) そうそう、よく知ってるね。みんなもDS、タッチだぜ！



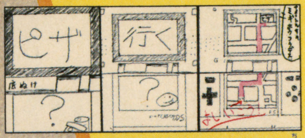

(福岡県／緑アゴヒゲさん⑭) あの本体の中に薄い人が入ってて働いてるんだって。うそ

## チャット系

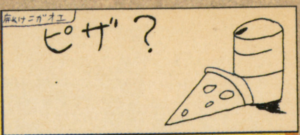
──DSに内蔵の『ピクトチャット』！ 一足先に誌面でその様子を楽しもう!?



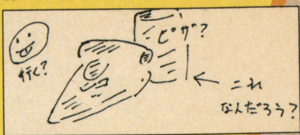

(千葉県／るまいらぱうろさん⑱) 麹町でこんな質問を送ると、返事がくるかもしれません



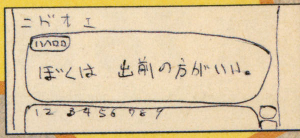

(大阪府／ケイズークさん⑰) タッチペンで地図も けるさ。ナビゲートはしてくれません




(山形県／トルネードシャフトさん) 下の投稿2枚に続く、アナログチャットの始まり

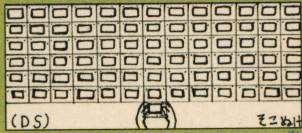



(長野県／doii1938さん) コークじゃないかな。多分ドクターペッパーじゃないと思う

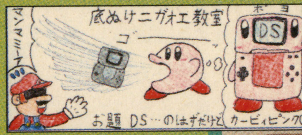



(北海道／ハヘロロさん⑭) そうだよね、ピザといったら出前。それともピザはイヤなのか?

(福岡県／明太子さん) DSは丈夫そうだから平気！ でも犬は近寄ってくれないと思います



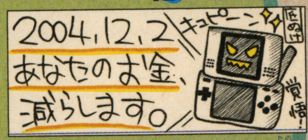

(広島県／MK2さん⑬) これならポケモン全部のステータスを一気に見られるぞ(いらん)!



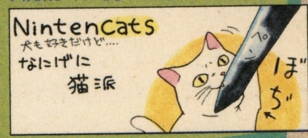

(青森県／明戸翔吾さん⑱) DSのカラーは何が出るだろう。おもしろい装飾のも出てくるといいよね

## 一発ネタ他

──ニガオエの持つ、無限のパワーを見よ!




(埼玉県／はくしゅんさん⑮) そのかわり楽しい娯楽ライフを手にできます。信じなさい…




(岐阜県／コケシさん⑱)「Nintendo」ですからねぇ。『メイドインワリオ』でぽちにタッチ!

(愛知県／見夜月るうさん★) 今年の忘年会はこの一発芸でキマリ！ ってかSPも一緒だし

たいへんよくできました

【次回のお題】
(Vol.127～128予定)
勇気の勇者さんは、あくまで頭の上に乗ってる帽子のほうで～。本命が出たときに改めて、ね。

## ダジャレドリーム

**マッケンサンバ**
逆転裁判

【三重県／星丘くろさん⑬★】

CDになったのって「マッケンサンバII」だったっけ。んじゃ、ゲームみたいに「マッケンサンバIII」やDS版も出ちゃうんでしょうか。楽しみです。

## 校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

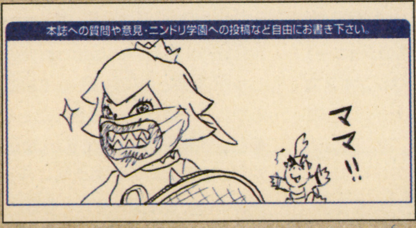
◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします！また、希望者は採用したときに年齢を入れます。年齢を公開してもOKな時は年齢の近くに「年OK!」と書いてね。

ARE YOU NINDRYA!?

毎号5名にカンバッチプレゼント!

## 一発! 芸達者 踏

(栃木県／みかんさん⑪)『さわるワリオ』のミニゲームですな。上級モードクリアでピンクのワリオモードになるらしいよ(ウソ)




(愛知県／じょりさん㉛)『テニスGC』では、ぜひタッグを組ませてあげてください。ジュニアさん大喜びですから、きっと～

(千葉県／だんごさん⑱) スターバックスは任天堂アメリカのあるシアトル出身だったり。姉妹店でスターマリオズコーヒーをぜひ

※ぜんじんみとう 今までだれも足を踏み入れていないこと。また、だれもその境地に到達していないこと。(大辞泉より) がんばれDS。

イラスト：原知絵

# 第76講『ふしぎのぼうし』に出演中(うそ)の巻

おっす、エゼロじゃ(うそ)。ジジイキャラってしゃべりかたカブるよな。でも「なのじゃよ」口調でしゃべるジイさんは見たことないんじゃが。わしも実際にしゃべる時は東京弁じゃ。

**デス仙人とは？**
学園に出没する謎の老人(実は1031歳とのウワサあり)。ハード関係に詳しく、機械に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。世を忍ぶ仮の姿で、他の雑誌にも登場してます。

**Q 『まわるメイドインワリオ』のセンサーってどういう仕組みなんですか？**
**（愛知県／おちこち ほか多数）**

カセットのふくらんだ部分に基板が1枚入っておって、そこにセンサーの役割を果たすチップがついておるんじゃが、型番を見ても素性がよくわからんかったよ。『ワリオ』専用に開発された部品なのかもしれんね。

ただ、仕組みとしては「ジャイロ」というものを使った角速度センサーであると考えて間違いないじゃろう。振動ジャイロは、デジタルカメラやビデオカメラの手ブレ防止機能や、カーナビゲーションシステム、ロボットの姿勢制御など、色んな分野で応用されているものなのじゃよ。

「ジャイロ」というと、回転するコマのようなものを思い浮かべる人もいるかもしれんね。「地球ゴマ」なんていうオモチャもあるが、原理としてはこれに近いものじゃ。難しい話をしようと思えば、「コリオリの力」とか「フーコーの振り子」なんて言葉も出てくるのじゃが、まあそれは学校の理科の先生に任せるとしよう。『ワリオ』のセンサーに使われているジャイロは、コマのように回転するものではなく、一定方向に振動する「振動式ジャイロ」と呼ばれるタイプのものじゃ。難しいことはガッツリ省略するが、まず、振り子はひとつの直線上で振動する、というのはわかるな？　そして、固定された振り子を支えるものが何らかの力で回転すると、振り子は同じ方向への振動を保ちつつも、振動方向に対して垂直な横揺れが加わり、真上から見ると縦に長い8の字のような軌跡を描くようになる。『ワリオ』のセンサーでは、この振り子運動の変化を見て、どちらへどのくらい回転したかを検出しておるのじゃ。

もちろん、センサーの中には糸で吊るした振り子が入っているわけではない。振り子の代わりに、電気的に高速振動する水晶やセラミックの小さな棒が入っており、回転によるブレを、やはり電気的に検出しておるんじゃよ。

**Q GCのディスク読み込み速度は最大で何倍速ですか。**
**（岩手県／DREAM.Car）**

何倍速かを語るには、基準となる読み込み速度が必要じゃ。CDなら音楽CDを再生する時の読み取り速度が基準、DVDならDVDビデオを再生する時の読み取り速度が基準になっておる。では、GCは何を基準にすればいいのかというと、GCのディスクはGCだけの独自規格なので、すなわちGCでの読み取り速度が基準となり、何倍速でもない「等倍速」ってことになるのう。

まあ、これだと面白くないので、CDやDVDと比較してみよう。CDの等倍速時のデータ転送速度は150KB/s。1秒間当たり150キロバイトのデータを読み込めるという意味じゃ。対して、GCのデータ転送速度は最大25Mbps。こちらは単位が変わっておるが、1秒間当たり25メガビットのデータを読み込めるという意味。単位をCDと揃えると、秒間3.125メガバイト=3200キロバイトじゃ(1MB=1024KBで計算)。対CD比で約21倍速ってところじゃな。そして、DVDの標準データ転送速度は1350KB/s。同じ計算で、DVD比では約2.4倍速ということになるぞ。

蛇足じゃが、DVDの等倍速はCDの9倍速という計算じゃな。DVDで8倍速といえば、CD換算で72倍速じゃ。ついでに単位じゃが、大文字の「B」なら「バイト」、「b」なら「ビット」を表す。「bps」は「bit per second」、「B/s」は「byte per second」の略じゃよ。

## デス仙人の人生檜舞台（仮）

仮題は福島県・カモミール。なかなかええね。一度だけの自分だけの檜舞台、長丁場じゃが、みんな大事にするのじゃぞ。

**●仙人の周りにニートは何人くらいいますか？　自分もニートっぽい人間です。**
**（千葉県／ピチューの仮面）**

さすがにこの歳で普通に仕事してると、なかなか周りにはおらんのう。というか、わし友達も少ないほうじゃし。ニートなら2匹飼っておるけども(イモリね)。ニートってのは時事用語で、学ばず働かずの何もしてない人のことを指しますじゃよ。考えあってのニート生活ならええのじゃけど、単なるヒキコモリならもったいない話じゃよな。ピチューの仮面くんも頑張れ。

**●北海道のおみやげは何を買えばいいでしょう？　（静岡県／カラスのジョニー）**

わしはパック入りの味付けジンギスカンが嬉しいよ。六花亭のマルセイバターサンドや生チョコも喜びます。ついでに、ガラナ飲料とリボンナポリン、できればソフトカツゲンもな。木彫りの熊には要注意。

**●私は朝どうしても起きられない体質というか性格なんですが、どうしたら起きれるようになりますか？　（大阪府／幻星燕）**

これな、治らないよね。わしもそうなの。ついでにデス仙人レディも遅刻常習犯じゃ。「今すぐ起きないと死ぬ！」と思い込むと起きられたりするんだけど、冷めた自分が「そんなわけねえし」と黒くささやいて就寝続行するんじゃよね大体。普通の答えじゃが、昼寝とか夜更かしして絵描いたりとかしないで、さっさと寝ることじゃね。

**●私は今高校2年なのですが、まだ進路の決心がつかないのです。大学に行ったほうがよいのでしょうか。それとも専門学校の方が…。　（福岡県／ピイ）**

あまり将来の目標が定まっていなくて、行こうと思えば行ける状態なら、大学をお勧めするのう。4年間使って、その後の将来をじっくり考えるとええ。もちろん、学部は決めないといけないので、ある程度の方向性は持っておらんといかんのじゃが。専門学校は就きたい職業によりけりじゃな。歯科技工士や美容師のように専門的なスキルが必要な職業を目指すのなら、大学より専門学校がええと思うよ。

**●最後に愛は勝つのでしょうか？**
**（千葉県／かきくけ昆布）**

KANか。幻想じゃのう。B面の曲は「それでもふられてしまう男」。KAN自身も否定。

**はみだしデス仙人**

**Q** 修学旅行で京都へ行くので、任天堂本社を外からながめて来ようかと思います。（福島県／羽野玲）

**A** なかなかの信者っぷりじゃな。修学旅行ではないが、同じことをやった東京在住の友人がおるよ。



お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

# 海外 あやしいニュース 真実の扉

Game or Nothing

トビラの番人

Ohbuchi Yutaka
大渕 豊

ついに発表になったPSPの価格。驚いた人も多いのでは？ 税抜き価格やメモリースティック必須というのがミソではありますが…。 DSとは別方向に進化した携帯機、高性能なのは間違いありません。果たしてどんなゲームを見せてくれるのか、楽しみではあります。

※ここは、主に海外で流れているウワサ話を検証するコーナーです。なので完全にウソな話題な場合もあります。「真実度」は、編集部の独断と偏見で決めた数値なので、間違えていることもあります。

## 真実度 80％ 海外でも悩めるゲーム業界 今後も波高し？

イギリスの有力開発会社、アルゴノートがその幕を閉じることになりそうです。同社はSFC時代のスーパーFXチップの開発や、それを活用したゲーム『スターフォックス』(93年)の開発で任天堂とは繋がりも深く、その後もN64の『バックバンブル』(98年)から最近ではGCの『I-Ninja』(03年)など、いくつものゲームを生み出してきたイギリスの老舗の開発会社です。巨額の赤字を出し、その行方が案じられていましたが、先頃大半のスタッフを解雇し、現在身売り先を探している状態とか。86年設立の同社は、任天堂との共同製作で名を上げ、その後も数々のゲームを送り出しましたが、近年はヒット作に恵まれず、今回のことになった模様。創立者のジェス・サンは同社を既に辞任し、アルゴノート傘下のスタジオを買収、新たなスタートを切ったかに見えましたが、現在かつての株主から今回の事態を招いた責任を問われています。同じイギリスで、やはり任天堂と関わりの深かったレアも、元GCタイトルの『カメオ』の無期延期を発表。Xbox陣営に移籍した際は、作りかけのゲームを何作も抱えており、立て続けにリリースかと言われたものの、2年が過ぎてXbox向けに発売できたのはわずかに1作。一部では、『カメオ』はXbox2に移ったとの憶測も。日本では、皆さんもご存じの通りカプコンがGC独占供給のはずだった『バイオ4』をPS2へも移植する、との発表を行っています。これは開発者サイドよりは、経営側のビジネス上の判断（あの時点での発表が良いか悪いかはともかく）なのでしょうが、ゲーム作りのむずかしさ、コンスタントにヒット作を出すことの大変さと共にゲーム会社を取り巻く環境の悪化を感じさせます。いずれも歴史のある会社ばかりですが、消費者の嗜好は移り変わり、新たな技術が導入され、ゲームそのものも変化。かつては、ほんの数人で大ヒットを生み出せる業界でしたが、今では名の通った大会社であっても安穏とはしていられません。早ければ1年後にも新たなゲーム機も登場しそうな状況ですが、さらに変動の時期は続きそうです。

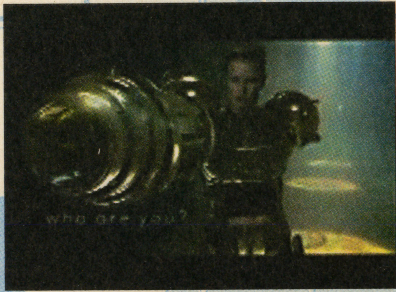
←かわいい忍者が活躍するアクションゲーム『I-Ninja』。海外ではナムコから発売

←ポリゴンと言う言葉が馴染みのない時代に、3Dの衝撃を与えた『スターフォックス』

## 真実度 90％ DS発売2日前！ 米国でも人気は『マリオ64DS』？

DSの発売を目前に、北米の大手ゲーム専門チェーンは既に予約をストップ。別のチェーンでは一店舗あたり5台しか入荷しないとの情報が流れれば、ある店舗では11月21日以前に売り出すかも、など噂に翻弄されるファンの姿も。深夜から店に並ぶ人も出てきそう。ネット上の調査では、一番人気はやっぱり『マリオ64DS』、それに『きみしね』が続いています。もちろんアメリカ版本体に同梱される『メトロイドプライムハンターズ ファーストハント』も大いに注目されています。発売日にはこれらに加えて『スパイダーマン2』『マッデンNFL』『アスファルト』『ザ・アーブズ』の計6本のゲームが発売されますが、中には本体発売数日前に店頭に並ぶゲームもあるのがなんとも不思議なところ。その後、年末までに少なくともあと6本が加わる見込み。

また、欧州では3月に129ポンド（186ユーロ。約2万5000円）で発売されるだろうとの報道も。公式発表ではないもののアメリカ版とは別の体験版がバンドル（同梱）されるのでは、との憶測もあり。いよいよワールドワイドで騒がしくなってきました！




←こちらはGC年末一押しの『メトロイドプライム2』CM。セクシーなサムスが変身！

## 海外売り上げ情報 Sales

### ポケモン、マリオで6作がランクイン！

赤緑のリメイク『ポケモン』1-2フィニッシュ、10位には『ルビー』も。根強い人気の『ドラゴンボールZ』が3位。世代を超えたマリオのゲームが3作もランクインしているのはやはり貫禄！

—米国GBAソフト販売数BEST10(2004年9月)—

| 順位 | タイトル（日本版名） | メーカー | 販売数 |
|---|---|---|---|
| 1 | Pokémon FireRed ポケモンファイアレッド | Nintendo | 684,283 |
| 2 | Pokémon LeafGreen ポケモンリーフグリーン | Nintendo | 556,065 |
| 3 | DragonBall Z:Buu's Fury | ATARI | 59,085 |
| 4 | YU-GI-OH! Reshef of Destruction 遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神 | KONAMI | 42,417 |
| 5 | Spider-Man:The Movie2 | Activision | 40,479 |
| 6 | Super Mario Advance4:Super Mario Bros.3 スーパーマリオアドバンス4 | Nintendo | 38,906 |
| 7 | Mario vs. Donkey Kong マリオvs.ドンキーコング | Nintendo | 31,746 |
| 8 | Super Mario Classic ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ | Nintendo | 31,599 |
| 9 | Teenage Mutant Ninja Turtle | KONAMI | 28,711 |
| 10 | Pokémon Ruby ポケモンルビー | Nintendo | 27,327 |

NPD調べ

日本版DSにも『メトロイドプライムハンターズ』の体験版を…。対戦はかなりアツクなりそうです！

気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動

# ニンドリランキング

※11月13日までに届いたアンケートを集計しているよ

**編集部から**

編集部員がDS本体を発売日に買うのは当たり前なので、一緒に購入する同発ソフトを聞いてみたところ、『大合奏！バンドブラザーズ』と『きみのためなら死ねる』に分かれる結果となりました。

**今回のテーマ** マッスルアンケート11月21日号(10月21日発売)より

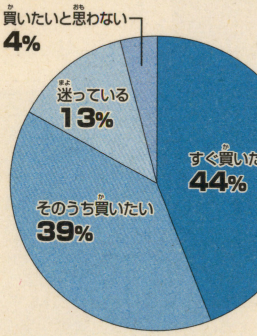
**ニンテンドーDSと11月21日号付録「マリオスポーツCD」について**

**読者アンケートの回答をまとめて公開しちゃうニンドリランキング。今回は、いよいよ発売となるニンテンドーDSと11月21日号の特別付録について。**

## Q1 あなたはニンテンドーDSを買いたいと思いますか？

### 購入希望の人数が夏よりも10%アップ!!

読者のみんながニンテンドーDS（以下DS）を購入したいのかどうかを聞いてみたぞ。夏に（ニンドリ7月21日号）一度聞いているこの質問なんだけど、DS発売直前ということで改めて聞いてみました。結果、前回の時よりも10%アップした8割弱の人たちが購入を検討していることが判明。DS本体の性能や、ソフトも含めて、夏に比べて格段に情報が増えたことが、購入希望人数に表れたということなのかな。




## Q2 あなたがニンテンドーDSと同時に買いたいソフトは何ですか？

### 任天堂の2タイトルが突出する結果に

Q1の質問で「買いたい」と答えた8割弱の人たちに、DS本体と一緒に購入したいソフトを聞いてみたところ、本体同発のタイトルが上位を独占する形になりました。なかでも、任天堂の2作品が突出し、全体の7割近くを占める結果に。サードパーティでは、セガの『きみしね』が3位にはいったものの、上位陣のほとんどが任天堂関連の作品ということになったぞ。また、「購入しない」と答えた人たちも多く、欲しいタイトルが発売されるまで、同梱の『ピクトチャット』で楽しむという人たちもいるみたいだ。

**同時に購入したいソフト ベスト5**

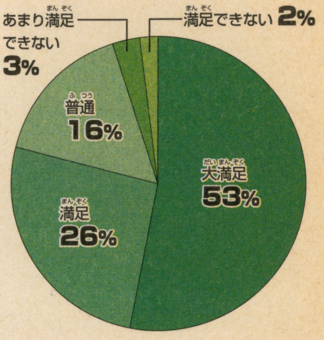
| 順位 | タイトル | % |
|---|---|---|
| 1位 | スーパーマリオ64DS | 39% |
| 2位 | さわるメイドインワリオ | 30% |
| 3位 | きみのためなら死ねる | 9% |
| 4位 | 大合奏! バンドブラザーズ | 8% |
| 5位 | ポケモンダッシュ | 4% |

## Q3 11月21日号(10月21日発売)付録「マリオスポーツCD」はいかがでしたか？

### 約8割の人たちが満足してくれたみたい

GC版「テニス」「ゴルフ」マリオ2作品の音楽を、収録時間67分という大ボリュームでお届けした11月21日号付録「マリオスポーツCD」について、みんなの満足度を聞いてみた。なんと8割近い人たちが満足してくれたみたいで嬉しいかぎり。発売前に『マリオテニスGC』の音楽を聴けたことも、数字に影響しているようだ。以下、みんなの感想もまとめてみたぞ。

↑ヒゲのCDデザインも好評だった「マリオスポーツCD」。このCDでしか聴けないアレンジも多数収録されていた、永久保存版なのだ




**みんなの感想**

●発売前に曲を聴けるのはイイ!! 夢中になりすぎてペットが逃げたのがわからなかった（千葉県/最中たいようさん/18歳）

●メチャ好きなCDです。毎日聴いています（千葉県/かほさん/13歳）

●可愛くて楽しい曲が多かった。最近、暗い話ばかりなので元気になれました（埼玉県/親子堂さん/12歳）

●プレイするまでは、CDを聴かないので評価できないです。プレイした後の方が、テンションが上がるので。妙なこだわりでごめんなさい（茨城県/ニューヴェスさん/16歳）

●すっごいボリュームですね。聴きながらアンケートを書いているのですが、ゆっくり書いていてもまだ終わらない!! 値段が上がるのはツライけど、これなら納得です（宮城県/氷魚さん）

●ソフトは2本とも持っていませんが、何も知らなくても普通に音楽CDとして楽しめました。各曲が独立していて完成度が高かったです（北海道/66さん/44歳）

●『マリオゴルフ』だけをプレイする父も、とっても喜んでいました（大阪府/だっりぃぃぃ〜さん）

●今までの付録の中でベストです（大阪府/英国の至宝さん）

●絶対にソフトを買わなければ!!と思いました（埼玉県/隊長さん）

●『マリオテニスGC』の発売まで想像を膨らませながら聴きました!!（愛知県/次回予告さん/16歳）

●付録のCDだから3、4曲の収録かなと思っていたら19曲もはいっていて、本当にすごいと思いました。CDを聴いて『マリオテニスGC』の記事を読んだ弟が、早速ソフトを買ってきたのでゲームも遊んでみました。590円でこんなに楽しめるとは思いませんでした!!（長野県/北沢さん）

●ソフトの発売する前でも、発売した後でも楽しめるんですよね（岡山県/Ohさん）

●『バテン・カイトス』の戦闘の曲を聴いてから桜庭さんに注目していました。付録では、5曲目の「ピーチのお城」が特に良かったです。このCDとインタビューで、ソフトも買う気になりました（大阪府/みどりぶさん/25歳）

●「マリオ」シリーズおなじみの曲が、桜庭さん風にアレンジされていてとってもGOODでした。インタビューだけでも買うことを決めました（東京都/天使のワッカさん）

●音楽を聴きながら、ニンドリの記事を読むのが楽しみなんです（群馬県/こげふでさん/16歳）

●どの曲も素晴らしかった。このCDを聴いて『マリオテニスGC』購入決定！（東京都/佐藤さん/18歳）

続報 GC 12月16日

# ドンキーコング ジャングルビート

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 5800円（込） | 備考 | タルコンガ専用 |
| ジャンル | タルコンガアクション | | タルコンガ同梱版6800円（込） |

## ステージ中の仕掛けと白熱のボス戦にクローズアップ！

もうすぐ発売の『ドンキーコング ジャングルビート』だけど、冒険を進めるさまざまなステージや、その地形や動物たちを利用した仕掛けなど、より詳細な情報が明らかに！　またタルコンガの独特の操作で戦うボス戦には、ドレッドヘアのコングが登場！

DONKEY KONG JUNGLE BEAT
ドンキーコング ジャングルビート

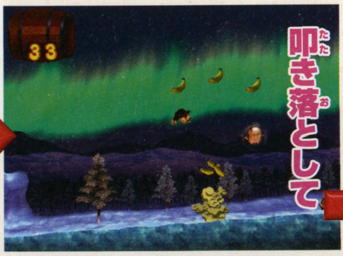
ドンキーコング
動物の王を倒し百獣の王を目指す

### タルコンガを叩いて進む横スクロールアクション

ゲーム画面は横スクロールアクション。しかし主人公ドンキーコングの操作は、すべて「タルコンガ」で行う。左右のコンガと手びょうしを駆使して、各地にいる動物の王たちを倒し、百獣の王を目指すのだ。

## コンガを叩いて起こるさまざまなアクション

タルコンガの操作はドンキーコングの移動やジャンプだけでなく、ときには動物たちをやっつけるパンチにも変身。左右のコンガをポコポコ叩いて、連続パンチを与えることもできる。また、手びょうしで発生する音波に触れると、動物をひっくり返したり、物が大きくなったりと、いろんな仕掛けが発動。「手びょうしすると何かが起こる」と思うとワクワクしながら進めるぞ。




↑やってきたブタに音波を当てて、上空へ。そのブタをドンキーコングが追っかけて、すかさずジャンプ。近づくと画面が切り替わり、強烈なパンチが打てるようになる！

↓ブタはパンチの勢いで地面に真っさかさま。ものすごい勢いで叩きつけられた場所にはバナナが出現。このバナナは集めておくといいことがある

ハミダシニンドリ
ステージ内にあるバナナをたくさん集めることで、ボス戦を有利に戦うことができるようになる。いわゆるドンキーコングのパワーの源となるわけなので、たくさん集めておこう。

©2004 Nintendo

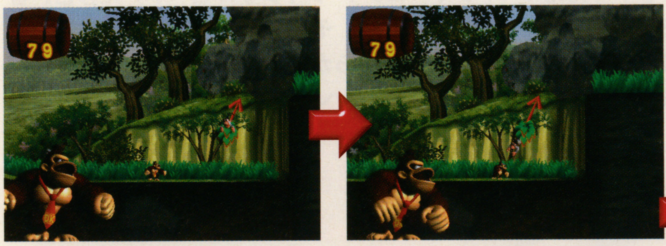
新作情報

ハミダシニンドリ　ゲーム中にはドンキーコングの冒険を助けてくれるアニマルフレンドたちがたくさん登場。その動物に乗ったり、空を飛んだりできるなど頼もしい仲間がたくさん出てくるぞ。

# 仲間たちの協力で進める仕掛けも

ドンキーコングの音波に反応して、冒険を助けてくれる動物たちもいる。下の画面写真で登場している白いおサルさんもその中の1匹。崖のような通常のジャンプで上がれないような場所に、白いおサルが登場。どうやら矢印の方向に運んでくれる模様。手びょうししてドンキーコングから発した音波に当たると、おサルはドンキーコングの腕を取り、上空へ一気に放り投げてくれる。とても頼りになるおサルさんだ。

## 白いおサル



### 手つなぎで放り投げてくれる

### 矢印方向に投げてくれる

←投げてくれた方向にはもう1匹のサルがいた。このサルは「手びょうししろ」と教えてくれてるぞ！

### 手びょうしのマークがヒント

ステージ中では、ドンキーコングの行動に関するヒントを示してくれることもある。この白いおサルの場面でも、「手びょうし」のマークが画面上に現れた。そのほかにも画面左下にいるドンキーコングも、表情や動作でヒントをくれることも！　とにかく先に進めなくなったときは手びょうししてみよう。

### 敵キャラクタも利用できる!?

↑→ドンキーコングよりもはるかに大きい大木のようなキャラクタが…

### コナゴナに破壊！

←↓吐き出した動物を音波を使ったパンチでかえしたら、相手に見事にヒット！木っ端みじんに砕け、相手は大爆発。たくさんのバナナが出現したぞ

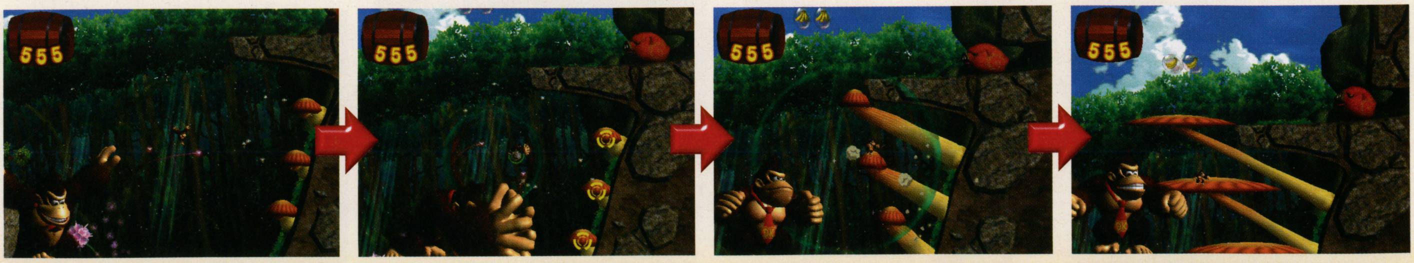
## 吐き出した動物を手びょうしで返して攻撃！

### 手びょうしで起こる音波を使え

ステージ中の仕掛け探しも、このゲームの楽しみの1つ。タイミングよく手びょうしで仕掛けが作動して先に進むときは、タルコンガの音だけ聞いても、リズミカルに聞こえてくるのは面白いところ。

### 友達に手びょうししてもらうのもアリ

←友達や親子で、タルコンガの叩きと手びょうしを分担しても面白い。息を合わせないと…



↑この場面では崖に生えていたキノコが、手びょうしの音波によって大きくなり、それを足場にして登ることができるようになった。これで崖の上にいる、鼻息の荒そうな巨大なブタと対決だ！

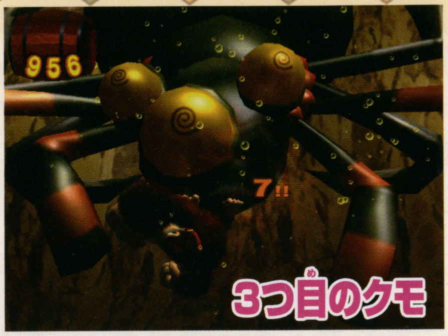
# 動物の王を探しさまざまなステージへ

ドンキーコングは各地の動物の王を倒すべく、さまざまなステージを進んでいく。おなじみのジャングルを舞台にしたステージだけでなく、水中や火山、洞くつなどを進むこともあるようだ。また各地の最奥には、一癖ありそうなボスたちが待っている。巨大グモ、巨大カエルなどが当たり前のように登場してくるぞ。

↑このように水中を進んでいくステージも。キモチよさそうに海の中を泳いでいるが、この奥にはいったいどんな相手が？

↑カエルに飲み込まれそうに!? 舌を引っ張って何とか応戦しているようだ

↑火柱が上がる。この付近は火山地帯か




↑3つ目があるクモが、どうやら目を回しているらしい

おなじみのジャングルステージ

←木の上に乗っているブタを落とすために、手元にあったヤシの実を投げてみる

花火がきれいな雪山ステージ

➡雪山の夜のステージで花火が打ち上がる。画面左下のドンキーコングの表情を見てもうれしそう？

## ボスザル ボクシングで一騎打ち！

↑小さなおサルたちがたいまつを持って囲んでいる

↑激しくにらみ合うドンキーコングとボスザル。ステージ中に集めたバナナのおかげで、体力的にはチョットだけ有利のようだ

# たいまつの灯火の下で戦うボクシング戦

ステージをクリアしたあとに始まるボスザルとのボクシング勝負では、左右のコンガがそれぞれのパンチに、手びょうしが相手のパンチをよける「スウェイ」となる。相手のパンチをよけてカウンターパンチを決められれば、左右のコンガを連打して連続パンチを打つことができる。少しずつ相手のボスザルの体力を減らしていき、勝利をつかむのだ。

⬇一進一退の攻防で息が抜けない。相手のパンチをよけることに専念すれば、逆転のチャンスはあり！ よけたらすかさず攻撃だ

拳と拳の真剣勝負！

ハミダシニンドリ
殴って、殴られてのボクシング対決。お互いの体力がなくなるまでこの勝負は終わらない。体力がなくなってきたときほど、スウェイを慎重にこなさないといけないぞ。

続報 GC 発売中

# マリオパーティ6

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1〜4人用 |
| 価格 | 5800円（込） | メモリーカード | 5ブロック |
| ジャンル | パーティ | 備考 | ニンテンドーゲームキューブマイク対応 |

## てんこ盛りのミニゲームで対戦する定番ボードゲームの最新作！

マリオパーティ6 MARIO PARTY 6

## 仕かけタップリのボードマップを回りスターを集めてトップを目指せ！

本作は、すごろくのようにいろいろなマスが置かれたボードマップをめぐり、どこかにあるスターを集めてその数を競うというボードゲーム。スターの入手方法は、ボードによって変わっていくぞ。

### 『マリパー』の遊び方

**1 人数など設定を決める**

↑最初は遊ぶ人数や遊びたいマップ、ハンデなどを選んでスタートするのだ

**2 サイコロブロックで進む**

↑自分の順番が回ってきたら頭上に出るサイコロブロックをたたいて目を出す

**3 ターンの最後に対戦**

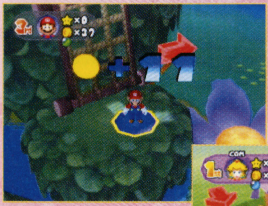
↑ひと通りみんながサイコロブロックをたたいて進んだら、ミニゲームで対戦

**4 スターの数で勝敗を決定**

↑プレイが終わったら結果発表。集めたスターの数で勝敗が決まるぞ

## マスに止まれば何かが起こる！

マップ上にあるマスは、止まれば必ず何かが起こるようになっている。一番多いのはコインが増える青いマスで、逆にコインが減る赤いマスもある。そのほか、いろいろなハプニングが起こるイベントマスやカプセルがもらえるマス、クッパがいじわるなミニゲームを出してくるクッパマスなど、いろいろなマスがあるぞ。



↑これは止まるとコインが3枚もらえる青いマスだ

➡ドンキーコングがコインをくれるミニゲームを、プレイできるマスもあるぞ

## カプセルを使ってゲームを有利に！

マップ上で拾ったり、ショップで買えるカプセルは、使うことでライバルをジャマしたり、自分を有利にすることができるのだ。種類はとても豊富で、サイコロを増やして一気に先に進めるものや、マスを自分のマークにして止まったライバルのコインを奪うといったものなどがある。使いようによって展開も大きく変えられるぞ。

↑止まったライバルのマスを自分のものにするワナ

⬅使えばスターのもとに運んでくれる便利なものも

## 昼と夜が逆転すればイベントも変化

昼と夜が3ターンごとで変わるのは、『6』で初登場のシステム。昼と夜とではマップ上のイベントが変化し、夜でないと作動しないマスがあったり、その逆もあったりするのだ。変わり目をうまく見極めないと、ムダ足なんてことも！

↑昼はソルルタイム、夜はルルナタイムという名前だ

**昼なら**

↑入口にバッテンがあって何も出てこない

**夜なら**

↑あかテレサがライバルの物を奪ってくれるぞ

ハミダシニンドリ 今回のストーリーは、空にかがやく太陽の「ソルル」と月の「ルルナ」がケンカして、それを仲直りさせるためにマリオたちがスターを集める、というもの。➚

 ©2004 Nintendo ©2004 HUDSON SOFT

# しゃべって対戦する遊びも増えたプレイモードは全部で4つ!

今作から加わった大きな変化はマイクを使った「マイクモード」。そのほか、おなじみの「パーティモード」やミニゲームを楽しめるモードなど、同じボードゲームといっても、いろいろな遊び方が楽しめるのだ。

## 多人数プレイの基本モード　パーティモード

↑マップ上のマスには、いろいろなイベントが用意されている

すごろくの要領でマップをめぐり、スターを集めてその数を競うモード。プレイヤーがひととおりサイコロブロックをたたいてコマを進めると、最後にはミニゲームでスターを買うために必要なコインをかけて戦うのだ。

## ミニゲームを集める　シングルモード

このモードはパーティモードと同じくコマを進めていくが、プレイヤー1人でミニゲームを集めるというもの。マスにはそれぞれミニゲームが用意され、そこでミニゲームをクリアできれば、そのゲームをゲットできるのだ。

↑マスにはミニゲームのタイプが表示されている

## マイクに向かってしゃべろう　マイクモード

↑シルエットを見て「ピーチ!」といったふうに答えるのだ

マイクを使うモードがこれ。5つのジャンルから出題されるクイズに答える「マイクでクイズ」、画面中のキャラにマイクで指示を出して操作するアクション「マイクでゴーゴー」、マイクでミニゲームを遊ぶ「マイクでミニゲーム」があるぞ。

↑→画面中のキャラが、しゃべった指示通りに動いてくれる。「上」や「下」なども反応してくれる

## 集めたミニゲームをプレイ　ミニゲームモード

パーティモードやシングルモードで手に入れたミニゲームを単体で遊ぶことができるモードだ。ひとりで何勝できるかを競うものや、トーナメント形式で勝ち抜くといったものまで、全部で6種類の遊び方ができるぞ。

↑集めたミニゲームにどんなものがあるか確認

# 反射神経から運まで必要なミニゲームは完全新作80種類以上!

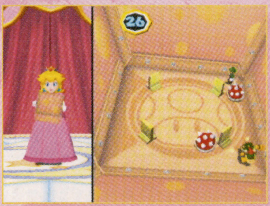
ミニゲームはすべて完全新作で、その数は80種類以上。4人で対戦するものから、2対2に分かれて協力しながら戦うもの、1対1での対戦など、いろいろなタイプのミニゲームがあるのだ。ミニゲームは4人参加でプレイすることになるが、プレイヤーが足りないぶんはコンピュータに任せられるぞ。

## 4人の中で1位を目指せ!　4人用ミニゲーム

↑水中にあるお宝をクレーンを使って引き上げるのだ

↑パタパタを踏み台にして、一番上までジャンプする

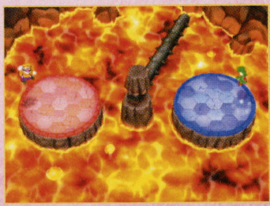
## 3人相手にキツイ(?)戦い　1vs3ミニゲーム


↑1人が箱を動かし、残りの3人はこうらから逃げるのだ

↑3人が玉を撃って、1人がその玉を時間いっぱい避ける

## ライバルとも協力しなきゃ!　2vs2ミニゲーム

↑1人が汚れにスプレーをかけ、もう1人が汚れを拭く

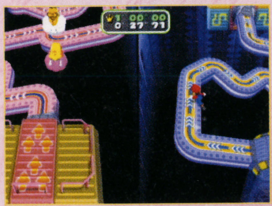

↑トゲの付いた丸太をタイミングよくペアで飛び越える

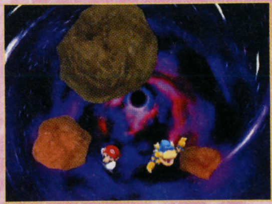
## 生き残りをかけた戦い　バトルミニゲーム

↑矢印の指示通りのポーズを取って最後まで残れば勝ち

↑爆弾を持ったウッキーを選ばないように残れば勝ち

## 1対1のガチンコ勝負　デュエルミニゲーム


↑細いコースを落ちないように、早くゴールしよう


↑ブラックホールに吸い込まれないようボタンを連打する

**ハミダシニンドリ** ソルルとルナがケンカして昼と夜がいっぺんにやってきたため、それを何とかするには「スター」の力しかない!とマリオパーティでスターを集めることになったのだ。

大人向け このゲームには刺激的な表現が含まれています

続報 GC 2005年1月27日

# バイオハザード4

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | カプコン | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 8190円（込） | メモリーカード | 未定 |
| ジャンル | サバイバルホラー | | |

ハミダシニンドリ 『バイオハザード2』で主人公だったレオン。当時は新米警官としてラクーン市警に赴任したばかりだった。本作は、あれから6年後。レオンも今ではエージェントとして活躍している。

27th Jan. 2005
Come out.

biohazard 4

合衆国大統領の娘、アシュリー救出の任を受けて単独調査に出かけたレオン。ヨーロッパのとある村で目にした、信じられない光景とは…。

## アシュリーとの出会い。そして行動を共にする。

何者かにさらわれた合衆国大統領の娘、アシュリー・グラハム。狂気の渦中で、レオンは彼女との接触を果たす。しかし、彼女を確保した時点でレオンの任務が終わるわけではない。彼女を連れ、無事にこの地から脱出するまで、一瞬たりとも気を抜くわけには行かないのだ。逃走を試みる中、アシュリーは敵に繰り返しその身柄を狙われる。彼女を守りつつ、突破口を切り開いていかなければならないのだ。守りながら戦う…。厳しい戦闘を強いられるが、その反面、2人だからこそできる協力行動もある。逆に、アシュリーひとりで単独行動することもあるため、状況に応じた臨機応変な対応が要求されるのだ。

↑若干20歳のアシュリー。彼女は戦う術を持たない

↑アシュリーがワナに…。彼女を守りぬく事がレオンの任務だ

## 行動を共にするアシュリーへの指示

アシュリーを無事発見して彼女を保護すれば、一緒に行動することになる。そして行動を共にしている間は、いつでも2種類の指示を出すことができる。「ついて来い」の指示を出している場合は、アシュリーは常にレオンに付き従って行動する。そのため戦闘の邪魔になることもあるが、敵にさらわれるのをその場で防ぐことができる。また、「待て」の場合は、レオン1人で身軽に行動できるが、敵にさらわれてしまう危険性をはらんでいる。その場の状況に合わせて、臨機応変に指示を出すのだ。

Come on! ついて来い！

↑戦うことのできないアシュリーが戦闘の邪魔になることも…

Stay here! 待て！

↑別ルートから来た敵に、知らない間にさらわれる危険が…

アシュリー

←行方不明になった大統領の娘。ヨーロッパのとある村での目撃情報を元に、レオンが救出に向かう。誘拐された理由は全くの謎である

Ashley Graham



©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.

## アシュリーとレオンの2人アクション

2人で協力して行動することで、レオンひとりでは進むことのできない場所へ行くことが可能となる場合がある。例えば、下の写真のように、ひとりでは登ることのできない高い場所などだ。2人なら行動範囲が広がるため、いろんなところを探索することができるはずだ。

⬆レオンがアシュリーを肩車して、ひとりでは届かないところに持ち上げている

⬆行動範囲が広がるが、離れた位置でアシュリーがさらわれる危険もある。注意が必要だ

⬆離ればなれになっている2人が合流するシーン。ひとりでは飛び降りられないが…

⬆レオンが下で受け止めてあげることで、アシュリーは高い場所から下りることができる

## アシュリーの単独行動

一部のエリアではアシュリーを単独で操作することができるようだ。ただし、アシュリーは武器を使うことができないので、敵と遭遇した場合には、その場にある物を使って対処するしかない。レオンのように強くはないので、戦うよりも探索することがメインとなるだろう。

⬆懐中電灯を手に探索するアシュリー。非力な彼女は、戦うよりも探索がメインになりそうだ

⬆武器が使えないため、敵を撃退するにはその場にあるものを使う。できれば逃げ出したいが…

## アシュリーのリアクション

アシュリーは、ただレオンに付き従うだけでなく、ある程度のリアクションをしてくれる。背後の敵を察知したり、戦闘の邪魔にならないようにしてくれるのだ。

⬆レオンの銃口が向けられれば、邪魔にならないようにその場でしゃがんでくれる

⬅アシュリーが後ろを気にするときは、敵が背後から来ている可能性がある。振り向いて戦うか、そのまま逃げ切るか…

## アシュリーの状態

画面右下にあるレオンの体力ゲージの上に、アシュリーの体力と状態を示すアイコンが表示されている。アシュリーと別行動を取っている場合は、特に重要な情報だ。

**追従**
ついて来ているか、向かっている最中。いつでも待機に切り替え可

**待機**
どこかで待っている状態。追従に切り替えればいつでも来てくれる

**動けない**
高いところで下りられないなど、特別な状態で動けない状態

**誘拐**
敵に連れ去られ中！ すぐに見つけないと大変な状況に…！

## アシュリーの状態によるゲームオーバーの条件

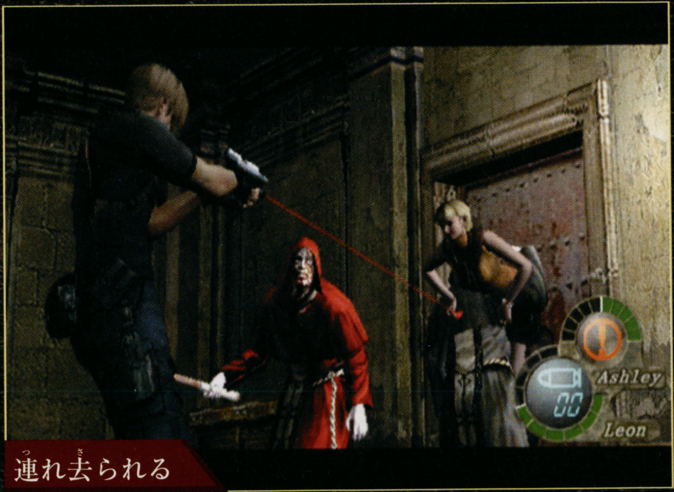
レオンの体力がなくなれば当然ゲームオーバーになるが、アシュリーが死亡するか、誘拐されてしまっても同じようにゲームオーバーになってしまう。レオンの任務はあくまでもアシュリーを無事に連れ戻すこと。自分のことだけでなく、常にアシュリーの状態にも気を配る必要がある。

### 間違って撃つ

⬅レオンの撃った弾が当たると、アシュリーは1発で死亡してしまう。絶対に当てるな！

### ダメージの蓄積

➡敵の攻撃で当然ダメージを受ける。回復アイテムも彼女に接近しなければ使用できない



### 連れ去られる

⬆体力が残っていても、レオンのいるエリアの外へ連れ出されると任務は失敗とみなされる

ハミダシニンドリ
今までのシリーズにくらべアクション性が向上している本作。ノーマルモードでは、今までのシリーズよりも難易度が高くなっている。しかしイージーモードなら、今までよりも易しいのだ。

# 今までになかった新システム。武器商人&アタッシュケース

## 武器商人

大量の武器を持ってレオンの前に現れる「武器商人」。舞台となっている村に複数人存在するらしく、レオンが行動する先々でその姿を現す。通常は村で商売をしているようだが、よそ者であるレオンにも内緒で取引をしてくれるのだ。武器商人達と取引するには、村の通貨を入手する必要がある。敵を倒したりして通貨を入手し、必要なものを売買しよう。

↑村のあちこちで出没する武器商人。間違って彼らを殺してしまうとそこでの取引はできなくなる

### 売却

手に入れたアイテムを撃って、村のお金に換金する。鍵以外の全てのアイテムが売れるので、アイテムを整理するときにも利用できる。ただし、購入時より値引きされてしまうので安易な売買は避けたい。

### 購入

村のお金を使ってアイテムを買うことができる。ただし在庫制限があり、いくらでも買えるわけではない。新しい武器商人を発見することで、新商品が流通したり在庫が増えたりすることもある。

### 改造

お金を支払うことで武器を改造することができる。威力・連射速度・装填速度・装弾数の4項目を個々にレベルアップできる。武器には基本特性があり、威力を上げやすいなど、武器ごとの得意項目がある。

## アタッシュケース

本作では、アイテムの持ち運びはすべてアタッシュケースで行われる。シリーズではおなじみとなっているアイテムボックスはなくなり、必要なものは、すべてアタッシュケースから出し入れするのだ。武器商人との取引で大きいサイズのものに買い換えれば、収納スペースも増える。

### 回復メインで!

↑ハーブや回復スプレーなど回復重視の装備。これまでになかった回復アイテムもあるようだ

### 武器メインで!

↑武器を重視した装備。武器によっては改造ではなく、パーツ購入で性能UPするものもある

**プレイスタイルに合わせて装備を整える!**

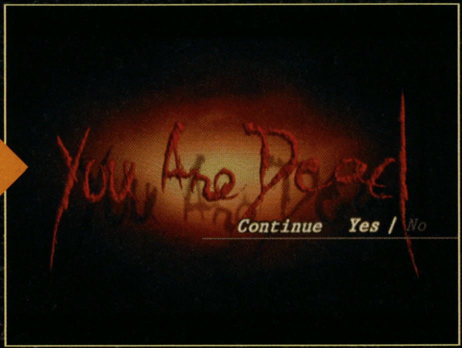
↑➡アイテムボックスがなくなったため、全てのアイテムはこの中に収納することになる。より大きい物に買い換えることが可能。持ちきれないアイテムは捨てることになるが、今までのシリーズに比べ、持ち運べるアイテムの数は格段に増えている

**アタッシュケースを大きくできる!**

ハミダシニンドリ
今までのシリーズに存在したアイテムボックス。ステージのあちこちに設置してあり、多くのアイテムを好きに出し入れできた。今回はそのアイテムボックスは登場しないのだ。

# アクション要素が高上。コンティニューも可能に。

今までのシリーズに比べて格段にアクション性が高くなっている本作では、従来のタイプライターを使ったセーブに加え、シリーズで初めてコンティニュー制を導入している。また、特定の場所でセーブを行うことにはかわらないが、セーブ回数を制限するインクリボンはなくなった。敵の攻撃で倒れてしまっても、再度挑戦しやすようになっているのだ。




## 死んでもリトライ可能

←死んでしまってもある程度前の場所からリトライすることができる。セーブせずにゲームオーバーしてしまった時に感じる「やり直しの苦痛」が大幅に軽減されているのだ。アクション性が高くなっている反面、このような新しいシステムで遊び易さも追求されているのだ

↑このような戦いで死んでしまってもリトライ可能だ

↑アシュリーが襲われてゲームオーバーになる場合も多々ありそう

↑回数制限なしで何度でもセーブ可能になっている

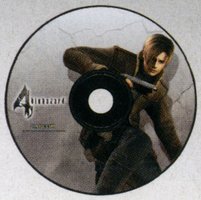
# 特務機関からの通信

ゲームの要所で、レオンの操作をサポートする通信が入ってくる。単身で敵地を探索するレオンに、次の目的地などをナビゲートしてくれるのだ。サポートを担当するのは、合衆国政府の特務機関に所属しているイングリット・ハニガンという名の女性だ。また、目的地はマップにも表示され、最後の通信内容はファイル画面で読み直すことができる。

## 先着購入特典にスペシャルなDVDが!
## 「バイオハザード4 シークレットDVD」

先着購入特典として、ゲームのメイキング映像や、プロモーション映像、幻の『バイオハザード4』プレイ映像などを収録したDVDがもらえちゃう！ 全3種類のピクチャーレーベルの内、ランダムで1つがもらえるぞ。

### 全3種のピクチャーレーベル



レオン

アシュリー

?
（シークレット）

**ハミダシニンドリ** 特典の「シークレットDVD」は先着購入特典なので数に限りがあります。DVDがなくなり次第キャンペーンは終了です。店舗によっては予約キャンペーンを実施しない場合もあります。

続報 GC 12月16日

# ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎

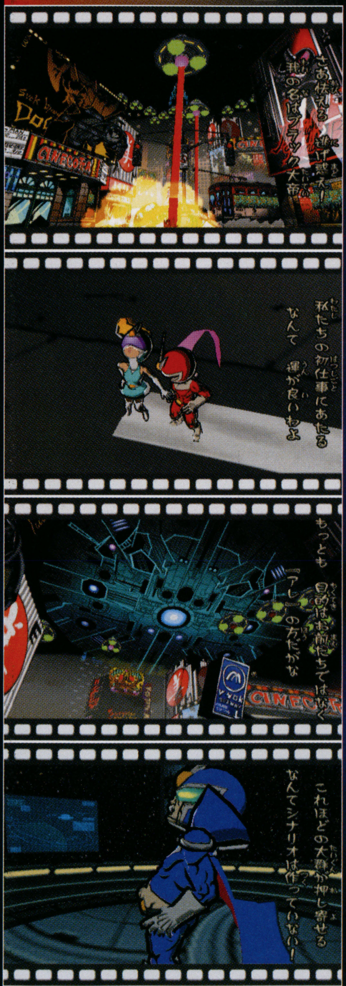
| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | カプコン | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 6980円（込） | メモリーカード | 17ブロック |
| ジャンル | VFXアクション | 備考 | 開発元：クローバースタジオ |

VIEWTIFUL JOE 2
ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの謎

## ジョーとシルヴィア 2人の愛で Viewtiful Touch!

アメコミテイスト＋特撮ヒーロー！ 豪快かつ爽快な怒濤のアクションを繰り広げるジョー＆シルヴィア。ムービーランドの平和を取り戻せ！

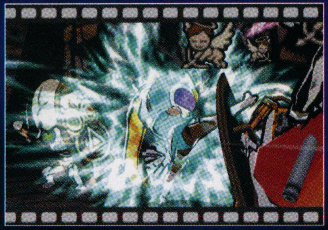
## オープニングムービー！



## 溜めることで必殺のコンビネーションが！

2人の主人公、ジョーとシルヴィアは、プレイ中にいつでも「ビューティフルタッチ」で交代可能。しかも交代ボタンを押し続けて"溜める"ことで必殺のコンビネーション技をくり出すことが可能なのだ！ レベル3まであるビューティフルタッチを一挙公開！

↑パンチ＆キックの肉弾戦が得意なジョー

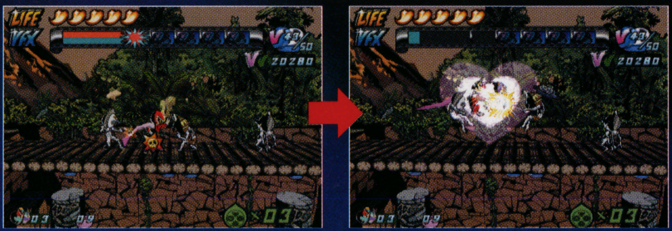


↑銃を撃ったり電撃攻撃も可能なシルヴィア

### ビューティフルタッチ Lv.1

↑ヒーロー魂のこもった2人の信頼と愛で、交代の一瞬だけ敵の攻撃を避けられる

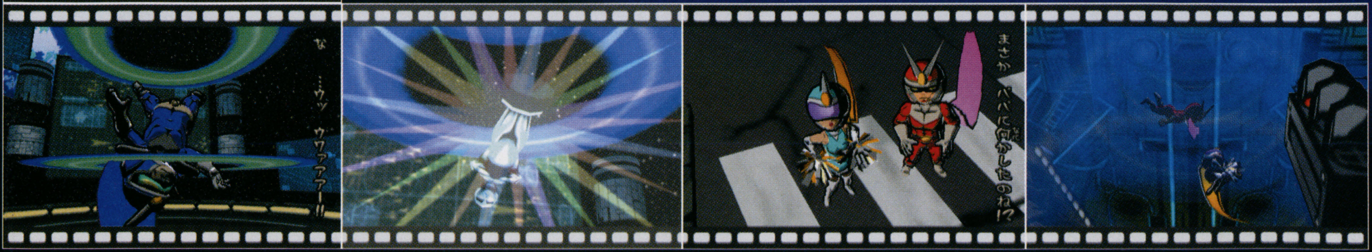
### ビューティフルタッチ Lv.2



↑2人の愛の高まりを凝縮して一気に放出！ ハート型の波動が周囲の敵を吹き飛ばす!!

### ビューティフルタッチ Lv.3

↑2人の愛と信頼をシックスキャノン（変形したシックスマシン）で増幅し、砲手自らが撃ち出される。砲撃後、シックスマシンで華麗に飛び去る



ハミダシニンドリ
前作で「地球にはあと2度危機が訪れる」とブルーが言っていたとおり、UFOの大軍団が襲来！ なんとブルーが青い彫像に姿を変えられてしまった。どうするジョー＆シルヴィア!?



©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.
Developped by CloverStudio Co.,Ltd.

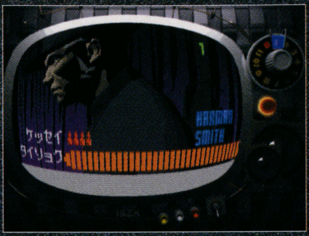
⚠大人向け このゲームには刺激的な表現が含まれています

続報 GC 2005年春 **killer 7**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | カプコン | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 未定 | メモリーカード | 未定 |
| ジャンル | ハードボイルドアクションアドベンチャー | 備考 | CEROレーティング18歳以上 |

# スミス同盟とハーマン部屋 人格交代のシステム

人は、ハーマン・スミスと7人の人格を総称して「スミス同盟」と呼ぶ。人格だけでなく、身体的特徴までが変化する驚異の能力"多層人格"。その能力はいったいどのように発現するのか。答えは、テレビのおかれた謎の部屋「Harman's Room(ハーマン部屋)」にある。依頼を受け標的を追っていく途中で、幾度となくこの部屋に遭遇する。



↑謎の空間「ハーマン部屋」におかれたテレビに映し出されるハーマン

# killer7

"神の手"クン・ランに触れられて、ヘヴンスマイルと化した人間による自爆テロが多発。合衆国政府は、7つの人格を持つ殺し屋、"神殺し"ハーマンに、ヘヴン・スマイル抹殺を依頼した。7つの人格を操り、クン・ランと対決する…。

## 人格の交代 change

ハーマン部屋のTVに映し出されるのは、TV番組ではなく、キラー7の人格たち。このテレビが人格交代の装置なのだ。キラー7にとっては、TVは受像器として自分の内面(多人格)を写すデバイスとなっているのだ。

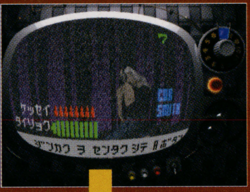
↑あらゆる場所に存在する謎の空間「ハーマン部屋」

↑TVにアクセスすることにより、他の人格に交代することができるのだ

↑チャンネルをダン・スミスに合わせ、楓からダンへと人格交代を完遂!

## 人格の覚醒 awake

キラー7の人格は覚醒しないと使用できない。最初から覚醒しているかどうかは彼らの気分次第だが、一定数のヘヴンスマイルを倒すことで覚醒させることができる。殺しの臭いが彼らを覚醒させるのだ。


↑時には人格が眠っており使用できないことも

↑人格の覚醒には、ヘヴンスマイルを一定数倒す必要があるようだ

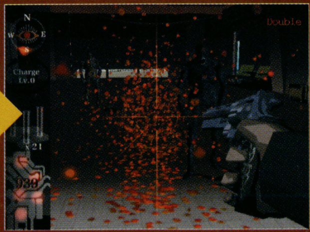
↑ヘヴンスマイルを指定数倒せば人格が覚醒。人格交代することができる

## "笑う顔と血液" heaven smile

ヘヴンスマイルの弱点を一撃で撃ち抜いたり、首・手・足などの部位を欠損させることで、その血液を吸収することができる。吸い取った「濃い血液」は人格の成長に、「薄い血液」は人格の特殊能力使用時に消費される。

↑ヘヴンスマイルを倒すことで血液を入手できる

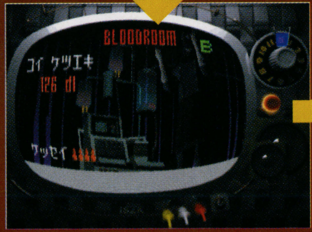
↑キラー7はヘヴンスマイルの弱点を見抜くことができる。弱点を撃てば…


↑ヘヴンスマイルを一撃で倒せる。これにより、通常より多くの血液を入手できる

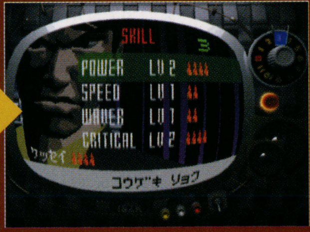
## 「濃い血液」とBチャンネル Blood channel

B(ブラッド)チャンネルとは、ハーマン部屋に設置されたTVのチャンネルのひとつ。その「血液部屋」に存在するマッドドクターは、キラー7が集めた濃い血液から、人格の能力強化に必要な「ケッセイ」を作ってくれる。

↑Bチャンネルに独立して存在するマッドドクター



↑ヘヴンスマイルを倒して入手した「濃い血液」を「ケッセイ」に変換する



↑「ケッセイ」を使用して、人格の能力を強化することができるのだ

ハミダシニンドリ 人格交代は「ハーマン部屋」のTVだけでなく、ゲーム中に任意で開ける「マインド画面」からも行える。ただし、人格の蘇生ができるガルシアはハーマン部屋でのみ交代可能だ。

©grasshopper manufacture Inc. 2005
©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.

続報 GC 12月2日

# Mr.インクレディブル

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | D3パブリッシャー | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 6090円（込） | メモリーカード | 10ブロック |
| ジャンル | アクション | | |

DISNEY PRESENTS A PIXAR FILM

# Mr.インクレディブル

## さまざまなアクションをこなす主要キャラ5人を公開

今回はゲーム中に登場する主人公たち、「インクレディブル一家」の5人を紹介していこう。この5人の家族は、ストーリーに合わせて各ステージで交替で登場し、持ち前の特技を駆使しながらステージを進んで行くことになる。今回初登場となる長女のヴァイオレット、長男のダッシュといった子供たちは、小さいながらも孤軍奮闘で大活躍。まさしく「スーパー・ヒーロー」にふさわしい存在なのだ。

### 元スーパー・ヒーローの一家5人が特技を活かして進む3Dアクション

年末に公開される映画「Mr.インクレディブル」を題材にした3Dアクションで、映画と同様にストーリーが進行。ステージによって主人公が変化し、全18ステージの中にはキャラクタ視点のシューティングや、巨大なボスとのバトルもある、バラエティに富んだ内容になっている。

↑世界中の危機を救っていたMr.インクレディブルたちだが、この破壊力に満ちたスーパー・パワーが一般市民の被害を拡大していると、15年前に訴えられたことも…

### 活躍の日を夢見る Mr.インクレディブル

その巨体から繰り出される怪力で自分と同じくらいの大きな物も持ち上げられる。過去には数々の名誉賞も受賞していたスーパーヒーローだったが、今は太っていてスーツのベルトがキツイ!?

### 特殊なバリアで身を守る 長女：ヴァイオレット

自分が持っているスーパー・パワーのせいで、普通の恋愛ができないと思っている。

### 豆知識 時代によって服が違う

画面写真を見るとMr.インクレディブルたちが着ているスーツが、2種類あることに気づくだろう。青いスーツは15年前に活躍していたときのもので、その時代もゲームでプレイできるぞ。

### 時速300kmのスーパーランナー 長男：ダッシュ

負けず嫌いで目立ちたがり屋な性格。超高速で走ることができるスーパー・ダッシュは、母親に使用を禁止されているのが不満。

### 普通の暮らしを望む インクレディブル夫人

Mr.インクレディブルとは職場結婚。手足や身体を曲げたり伸ばしたりして、どんな形にも自由に変えることができる。

### 謎の力を秘めたスーパーベイビー 次男：ジャック・ジャック

もうすぐ2歳になるのだが、そのスーパー・パワーはまだ現れていない。どんな力を秘めているのか？

←スーパー・ダッシュを使ったダッシュの勇姿。その動きはビデオカメラでも捉えられないらしい


The Incredibles ©Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
Published and distributed in Japan by D3 Publisher Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

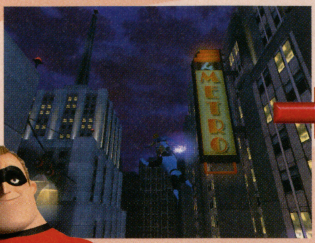
## 各ステージごとにキャラは入れ替わる

ストーリーは映画の流れに沿って進行するため、スタート直後はMr.インクレディブルが大活躍していた、15年前の時代から始まる。各ステージごとにメインとなる主人公が入れ替わり、そのステージの目標を達するとクリアとなる。中には長男のダッシュが、学校に遅刻しないように、スーパー・ダッシュで道路を疾走する、といったユニークなステージもあるぞ。

### Mr.インクレディブルのステージ

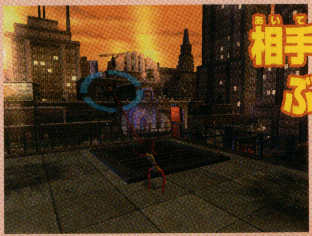
←ビルの中で敵に囲まれるMr.インクレディブル。スーパー・パワーの怪力で蹴散らせ！

### Mr.インクレディブルのステージ



➡なぜか真夜中に、空を飛ぶ少年を捕まえるMr.インクレディブル。ビルの合間をスイスイ飛んでいくが、かなり危険だ

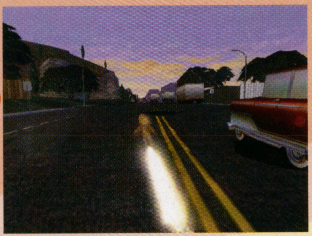
### インクレディブル夫人のステージ




←自由に伸びる手で敵を捕獲。そのまま狙いをつけて投げることもできるぞ！

### ダッシュのステージ





➡このステージは学校までひたすら走る。スーパー・ダッシュを使いすぎると大変な目に

ハミダシニンドリ 2種類のスーツを着たMr.インクレディブルを見比べてみよう。赤いスーツを着た現在のMr.インクレディブルはチョット太って丸くなっている。15年の歳月を感じるね。

---

**初公開** GBA 12月2日

# Mr.インクレディブル

| | |
|---|---|
| 発売元 | D3パブリッシャー |
| 価格 | 5040円（込） |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 1人用 |

## Mr.インクレディブルが2Dアクションになって21のステージに挑む

こちらのGBA『Mr.インクレディブル』は、グラフィックが2Dになり、横スクロール型のアクションゲームとなっている。おなじみのインクレディブル一家はもちろんのこと、15年前のMr.インクレディブルの相棒だったフロゾンも、プレイヤーキャラとして使用することができるぞ。各キャラクタのスーパー・パワーも健在だ。

**ドンドン破壊**

←さまざまな敵が待ち受ける。こんなに大きな敵も出現！

➡何やら怪しげな人物が登場。ちなみにMr.インクレディブルのスーツが青いのは15年前の姿

**ダッシュ**

←長男ダッシュのスーパー・ダッシュを駆使するステージもある。道路をものすごい速さで疾走

**ヴァイオレット**

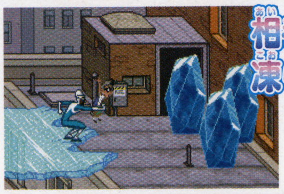
←ヴァイオレットのスーパー・パワー。このバリアは人を弾き飛ばしたり、銃弾を跳ね返せたりする

**インクレディブル夫人**

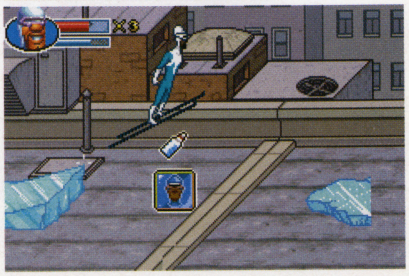
←伸びる手足でステージを進んでいく。実は子供の反抗期とヒップのサイズに悩まされているらしい

### 氷を操る相棒フロゾン登場

15年前からの親友で、名前のとおりクールな男なのだが、愛妻家の一面も持っているフロゾン。指先から発射する冷気で、凍らせることができるスーパー・パワーを持つ。




←空気中の水分から氷を発生させることもできるフロゾン



⬆ウィンター・スポーツの達人でもあるのだ

続報 GC 12月16日

# スーパーロボット大戦GC

| | |
|---|---|
| 発売元 | バンプレスト |
| 価格 | 8190円(込) |
| ジャンル | シミュレーションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| メモリーカード | 15ブロック |
| 備考 | |

## 人気のシミュレーションRPGシリーズ最新作

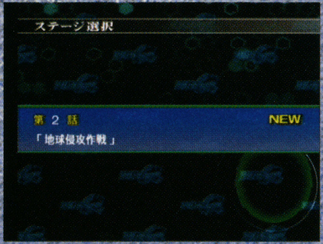
本作は機動戦士ガンダムや、絶対無敵ライジンオーなどを初めとする、全19作の新旧の人気ロボットアニメから、パイロットやロボットが一堂に集い、敵に立ち向かっていくシミュレーションRPG。なお、全19作のパイロットやロボット以外にも、本作オリジナルの主人公とそのロボットも登場する。

## 激戦をくぐり抜けるカギとなる数々の新システムが明らかに

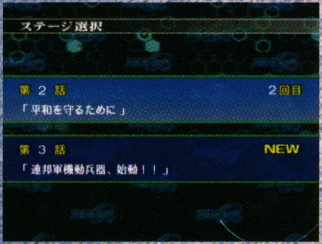
123号に引き続き、今回も本作で搭載されている数々のシステムを紹介。これまでの『スパロボ』シリーズに引き続いての搭載となるシステムのほか、本作が初となる新たなシステムも搭載されているのだ。

### 何度も繰り返し戦える　サブシナリオ

通常は1つのシナリオをクリアすると、次のシナリオへと進む画面が表示されるのだが、クリアしたシナリオにサブシナリオが用意されている場合、サブシナリオへと進める画面が表示される。このサブシナリオは次のシナリオに進まない限り、何度でもプレイすることができるのだ。




↑通常のシナリオをクリアした場合はこの画面に。次のシナリオのみが表示される




↑サブシナリオがあるとこの画面に。サブシナリオを繰り返せば、経験値やお金も稼げるぞ

### 戦うほど強くなる　スキルエースシステム

パイロットはさまざまな行動に習熟することで、スキルを習得し、能力にボーナスがつくようになる。このスキルボーナスには7つの種類があり、その効果は以下の通りだ。なお、条件さえ満たせば、1人で複数のスキルを習得することもできるぞ。

←スキルエースを習得すると、能力画面のスキルエースの部分が光る

#### スキルエース効果一覧

**格 格闘スキルエース**
格闘技能＋10P、命中技能に＋5P、ユニット移動力＋1。

**射 射撃スキルエース**
射撃技能＋10P、命中技能に＋5P、射撃武器射程が＋1。

**回 回避スキルエース**
パイロットの回避技能が＋10Pされる。

**防 防御スキルエース**
防御技能＋10P、ユニットの装甲＋10%。

**技 技量スキルエース**
技量技能＋10P、ユニットの武器EN消費が－10%。

**撃 撃墜エース**
撃墜数に応じ出撃時の気力と、敵撃墜時の入手資金が上昇。

**精 精神スキルエース**
初期精神P＋10。また、精神P消費が－10%。

### 高威力の攻撃を繰り出す　合体攻撃

特定のユニットで条件を満たすことで、複数のユニットが一度に敵を攻撃する、高威力の合体攻撃を繰り出せるようになる。ここでは、今回判明したJ9スペシャルとV作戦の2つを紹介していこう。

#### J9スペシャル

J9シリーズと呼ばれるブライガー、バクシンガー、サスライガーの3体のロボットが行う連続攻撃だ。

→J9シリーズに登場する3体のロボットが揃って攻撃開始

←↓J9の文字が表示された後、順に攻撃していくのだ

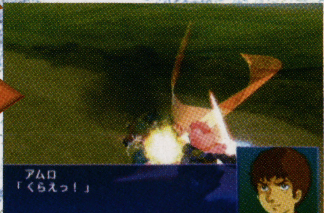
#### V作戦

ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクの連続攻撃。V作戦とは原作にも登場した3体のMSによる反攻作戦のことだ。

→機動戦士ガンダムに登場する主要MS3体が揃って攻撃

←まずはハヤトの乗るガンタンクでの攻撃が行われる

→その後、カイの乗るガンキャノンの攻撃の次に…




→ガンダムのビームサーベルで敵を攻撃!!

ハミダシニンドリ　本作からの新要素となるサブシナリオ。このサブシナリオに何度も挑戦してお金や経験値を稼げばユニットを強くできる。これにより初心者でもプレイがしやすくなっているようだぞ。


© 葦プロ © 国際映画社・つぼたしげお © サンライズ © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © BANPRESTO 2004

続報 GC 発売中

# NARUTO－ナルト－ 激闘忍者大戦!3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | トミー | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 7140円（込） | メモリーカード | 2ブロック |
| ジャンル | 対戦格闘 | | |

## ボタン1つでアニメの大技が出せる対戦格闘

原作通りの忍術が小技から大技まで、カンタンコマンドで出せる対戦格闘。シリーズ第3弾となる本作では自来也や綱手などが新登場し、出場キャラ数が大幅に増加している。ナルトやサスケなど、前作までに登場していたキャラにも新たな奥義が追加され、より白熱したバトルが楽しめるぞ。

## 新モードに、新たに判明した既存キャラの奥義を公開

原作のバトルやエピソードを再現した「ストーリーモード」が、よりパワーアップした「ミッションモード」の存在が判明。また、前作に登場していたキャラの新しい奥義も明らかになった。今回は、ミッションモードの2つのミッションと、既存キャラ3人の第二奥義を紹介しよう。

### 新モード ミッションモードで特殊なバトルに挑め

ただ相手を倒すだけではなく、様々な特殊ルールでのバトルが発生するミッションモード。ミッションによって操作するキャラが異なるのが特徴だ。ナルトやサスケといったキャラだけに限らず、ネジや白などを操作して挑むミッションもある。勝利条件も、仲間を守りきることだったり、一定時間敵の攻撃をしのぐことだったりと多彩になっているのだ。

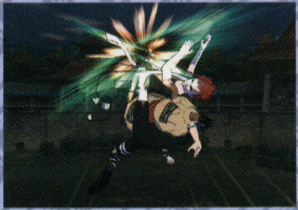
#### 日向ネジのミッション 回天で手裏剣をいなせ!

このミッションはネジの修行を再現。テンテンの飛び道具をネジの技「回天」ですべてはじくのだ。規定回数をはじくとクリアになるぞ。

➡回天の発動時間は短い。発動のタイミングが重要になる

#### うちはサスケのミッション 奥義・千鳥で我愛羅を倒せ!

サスケと我愛羅の決戦となるバトル。普通に我愛羅を倒したのではダメで、サスケの奥義「千鳥」で倒すのが勝利条件だ。



⬅獅子連弾など、他の技で倒すとミッション失敗なのだ

⬆➡奥義の千鳥は写輪眼を発動させておかないと使えない。千鳥はもちろん、写輪眼もチャクラを消費するので、大量のチャクラが必要になるぞ

### 新奥義 秘められた力を解放する第二の奥義

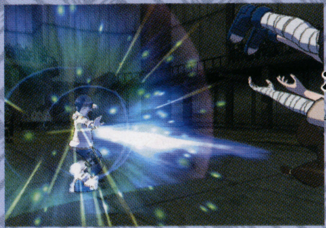
既存キャラにもタイプの違う奥義が増えたことで、戦いがより奥深くなった。事前の「開門」が必要だった前作のリーの奥義のように、特殊な発動条件を持つものもあるようだ。ここで紹介する3人の奥義はどうだろうか？

#### 我愛羅奥義 守鶴の腕

⬆我愛羅を守る砂の怪物「守鶴」の腕が現れ相手を襲う！　原作では蝦蟇の大親分と激闘を繰り広げた怪物だけに、この巨大な腕に握りつぶされたらひとたまりもないだろう

#### カンクロウ奥義 カラクリ散弾破

⬆カラクリ人形をチャクラの糸で操るカンクロウの新奥義。カラクリ人形が大量のクナイなどの飛び道具を乱射している。これだけ広範囲の攻撃だと、避けるのは不可能!?



#### ヒナタ奥義 八卦合気掌

⬅第一奥義である「八卦宗掌波」を、よりパワーアップさせたような印象のヒナタ第二奥義。ピンチからの逆転に威力を発揮しそう

#### カカシも戦闘中に写輪眼を使えるように!

サスケに続いて、あのカカシも戦闘中に写輪眼を発動できることが判明！　発動後は技が変化するようだ。

⬅前作では別々のキャラだったが、1人に集約されたのだ

**ハミダシニンドリ** サスケやカカシなどが可能な写輪眼による状態変化は、チャクラを消費して使う技を変化させるもの。状態変化前の技を使いたくなったら、任意に解除もできるようだ。

©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2004 TOMY

続報 GBA 2005年1月6日 テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | ナムコ | プレイ人数 | 1人用 |
| 価格 | 5040円（込） | | |
| ジャンル | コスプレS-RPG | | |

# なりきりのシステムでいろいろな職業になりきれる！

本作の一番の特徴といえば、服を着替えていろいろな職業になりきる「なりきり」のシステム。『3』のシステムは、基本的に『2』のものを受け継いでいるので、前作をプレイした人なら簡単に使いこなせるはずだぞ。

なりきりコスチューム その1

アーチャー

## 服を着替えれば服ごとの能力が使える

主人公のフリオとキャロは、服を着替えることでいろいろな職業の能力を使いこなすことができる。その能力は着替えた服によって違い、戦士なら剣を使った技が使えるようになったり、アーチャーなら弓矢での遠距離攻撃が可能になる、盗賊ならカギが開けられたりと、その服に見合ったそれぞれの能力を持っているのだ。

↑服を着替えるだけで、違う能力を使えるようになるぞ

### バトルなら…

学者の能力を使って敵の能力を分析することができる。これで効果的な攻め方なども、バッチリわかるというわけだ。

### フィールドなら…

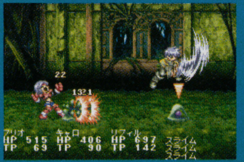
盗賊の能力を使えば、普通では開かない扉も開けることができたぞ。

# 「なりきり」&「バトル」の詳細を新着画面でバッチリチェック！

# テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3®

### いろんな職業になりきって戦うRPG

本作は服を着替えることで職業をチェンジし、その能力を使いこなして戦うRPG。『テイルズ オブ』シリーズのキャラが数多く登場することも魅力の1つだぞ。



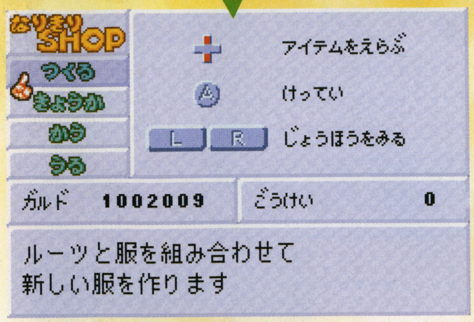
 ©いのまたむつみ ©藤島康介 ©（株）ナムコ

# 着替える服は「なりきりショップ」で作成

前作では服飾店で買っていた服は、今作では「なりきりショップ」という店で買うことになった。ここでできることは、新しい服を作ること、ステータスを強化すること、服を売ったりすることと、前作でもおなじみのもの。服の能力を使っていろんな困難を切り抜けていくことになるので、ここは一番お世話になる場所だ。

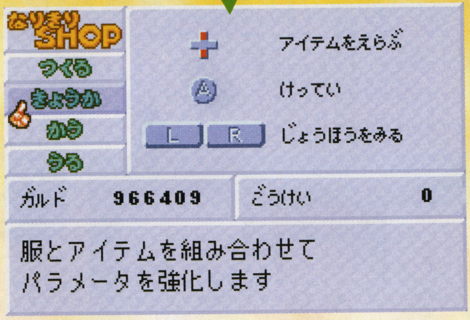
↑なりきりショップがあるのはここ

## 新しい服を作る



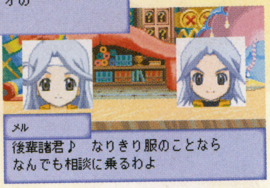

↑服を作るには、まず材料となるアイテムが必要。材料はもととなる服と「ルーツ」が必要になるぞ

## ステータスを強化




↑アイテムを使用することで、キャラクタのステータスを強化することもできるのだ

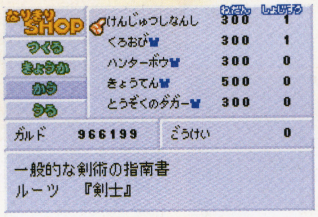
メルとディオがお出むかえ!

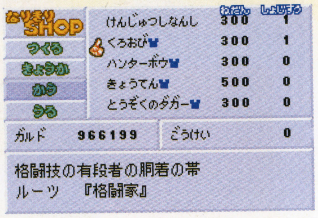



↑→ショップの店員は『なりきりダンジョン』シリーズ最初の主人公メルとディオだ

## 服を変化させるアイテム「ルーツ」

ルーツとは、各職業の服を作るために必要な要素。このルーツと、もとになるアイテムを組み合わせれば、ルーツのところに表示された職業の服が作れるぞ。



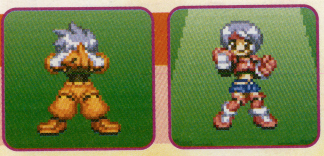



# 新職業もアリ!? 種類も豊富な服の数々

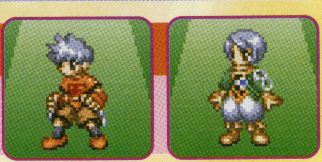
↑服は何種類も持てるので、着替えればすぐに違う能力を使えるようになるのだ

「なりきり」で使いこなせる服の種類は、前作では90種類以上あった。今回届いた情報にある服は前作でもあったものばかりだが、新しいものもきっとあるのでは？ そのほか、『テイルズ オブ』のキャラになりきる服も増えているかも!?

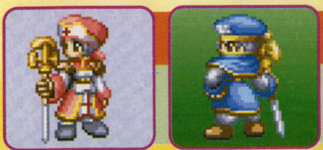
素手でガンガン攻めまくる
**格闘家**



最初からあるノーマルな服
**なりきり師**



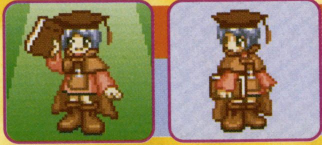
長剣を華麗に扱う
**剣士**



回復魔法はお手のもの
**クレリック**

カギ開けならおまかせ!
**盗賊**

弓矢を使って遠距離攻撃
**アーチャー**



データの分析ができる
**学者**

なりきりコスチューム その2
おどりこ

# バトルでは歴代シリーズキャラが勇姿を見せる

バトルはシリーズでおなじみ、横長の画面をチビキャラたちが駆け回る「リニア・モーション・バトル」。『シンフォニア』や『デスティニー2』を加えたシリーズキャラたちが、ダイナミックな動きや掛け声で迫力ある戦いを見せてくれるぞ。

なりきりコスチューム その3

クレリック

## スタンやリッドなど主人公キャラもお目見え！

今回届いた画面で、『デスティニー』のスタンや、『エターニア』のリッドなどの主人公キャラたちも、フリオたちの仲間に加わってくれることがわかったぞ。今回のバトルはこのスタンたちとパーティを組み、最大3組のパーティを指揮して戦うバトルになったのだ。パーティメンバーは1パーティ3人までで、好きな組み合わせで戦うことができるぞ。

### テイルズ オブ シンフォニア

⬆ロイドたちとの出会いでは、早速町を巡ることに

➡バトル終了のポーズでそれぞれの性格がわかる感じだね

➡シリーズではもはやおなじみとなった技の「ピコハン」。敵を気絶状態にする技だ

⬇おっとりしたコレットもけなげに戦ってくれる。魔法をメインに活躍してくれるのだ

けなげに戦ってくれるコレットも！

### テイルズ オブ デスティニー

⬅マイティ・コングマンも仲間として加わってくれるぞ

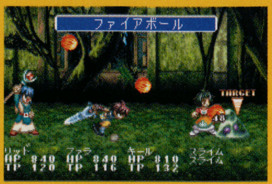
⬆『デスティニー』のメンバーたちは、攻撃力が高そうなキャラが多い

バトル中に見せるスタンのりりしい姿！

⬅さすがシリーズの主人公キャラ！　といった感じのスタン。パーティをグイグイと引っぱっていってくれそう

### テイルズ オブ エターニア

➡リッドとの出会いのシーン。あんまり長くいっしょにいられないのかな？




⬆数々の魔法を使いこなすキール。今回もブレインとして活躍してくれる？

⬅⬇リッドは「魔神剣」や「雷神剣」など、多彩な剣の技を見せてくれる。その腕は、狩猟で鍛えたものなのだ

# ターン制になった移動のシステムをリフィルがレクチャー

前作はマップを歩き回って敵とエンカウントするといったシステムだったが、今作ではシミュレーションのような移動システムに。その内容をリフィルに教えてもらおう。

なりきりコスチューム その4

## 格闘家

## ポイント2 ルートの状況を色で判断できる

リフィルが説明しているとおり、進む先はリーダーを動かして決定し、その際進むルートは●の点線で表示され、白、黄、赤の3色の色分けで進むことができるかどうかわかるようになっている。これで、移動の確認もストレスなくでき、スムーズにイベントを進められるのだ。

↑白い色なので移動に問題なし

↑こんな使い方もできちゃう

## ポイント1 始まりに勝利条件を表示

ターン制の移動に入る前に、まずはその戦闘での勝利条件と敗北条件が表示される。この2つの条件は基本的にボスに勝つといったものだが、イベントによってはまったく違ったものになることもありそう。ただやみくもに戦って勝てばいい、というわけではないのだ。

↑どんなに敵を倒していたとしても、条件を満たしていないとクリアできない

## ポイント3 移動の距離は持ち越し可能

移動した距離は次のターンへ引き継ぐことができる。つまり前のターンでたくさん移動した場合は、次のターンの移動は限られるが、前のターンであまり動かなかった場合は、次のターンの移動距離が伸びる。この辺も考えながら、バトルしていかないといけないのだ。

↑移動を節約することも大事となる

↑これを戦略的に使い分けることもできる

ハミダシニンドリ

『テイルズ オブ シンフォニア』に登場したリフィルは、今回フリオたちの指南役といった役割で活躍してくれるぞ。フリオたちにとっては、頼もしいお姉さんといった感じかな？

続報 GBA 12月9日 **ヨッシーの万有引力**

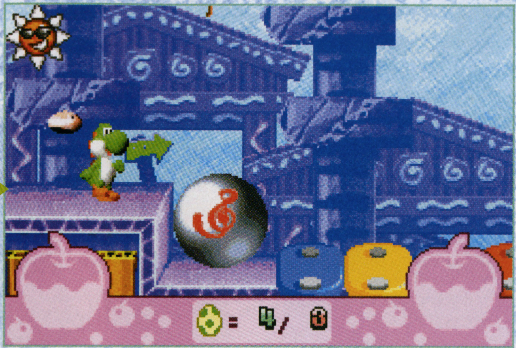
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1人用 |
|---|---|---|---|
| 価格 | 4800円（込） | 備考 | 動きセンサーカートリッジ |
| ジャンル | アクション | | |

## 冒険のカギは「しあわせメダル」をゲットすること！

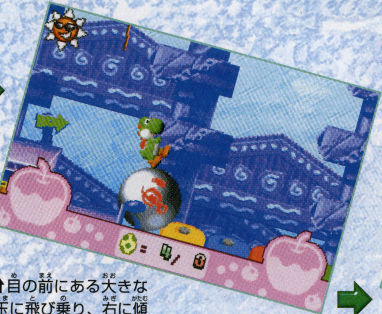
ヨッシーが冒険することになる絵本の島は、いくつもの章（ラウンド）からなっていて、各章にはそれぞれの「せいれい」がいる。このせいれいはヨッシーにミッションを出し、それをクリアすれば「しあわせメダル」がもらえてミッションクリアとなるのだ。ミッションの内容は、それぞれのせいれいによって変わってくるのだ。

↑こんなふうにミッションが出されるぞ

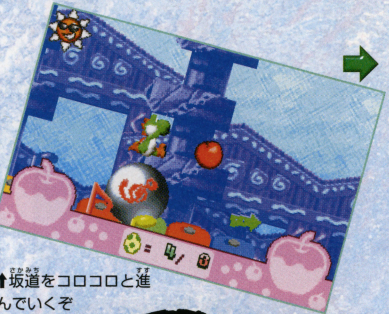
ミッションスタート！




↑カラフルなブロックが並ぶステージをスタート！



↑目の前にある大きな玉に飛び乗り、右に傾けて先に進んでいく



↑坂道をコロコロと進んでいくぞ

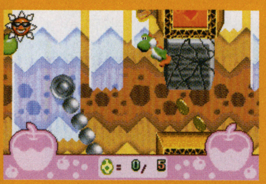
## どど〜んと「傾け」でクリアするミッションを公開！

# ヨッシーの万有引力™
## YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

**発売まであとわずかとなり期待も高まる本作。今回は「傾け」を使った仕かけの数々や、冒険の舞台で出会うことになる「せいれい」たちの情報など、あますところなくお伝えするぞ！**

### 「傾け」がポイントとなるアクション

本作はボタン操作以外に、GBA本体を傾けてゲーム内の仕かけを動かすというちょっと変わったシステムを取り入れているぞ。

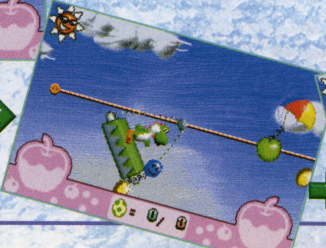


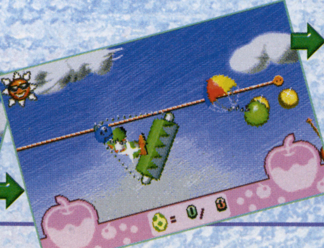
「傾け」を使う仕かけその1

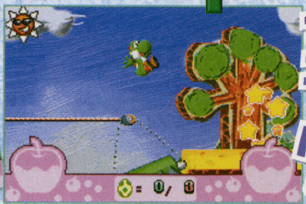
## リフトを揺らしてゴールへ進め！

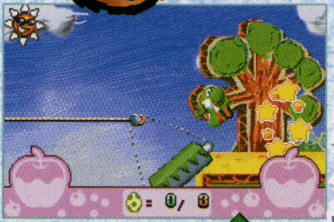
ロープにぶら〜んとぶらさがったリフトは、乗っただけでは動いてくれない。なのでリフトに乗ったら、GBA本体を左右に傾けてみよう。すると、画面内のリフトがブラブラと揺れ始め、その勢いでどんどん先へ進むことができちゃうぞ。

揺れる勢いでどんどん先へ！









最後はジャンプでゴール！

ハミダシニンドリ
傾けだけでなく、ヨッシーのアクションはもちろん健在だ。アクションの基本といえるジャンプはもとより、舌を伸ばして敵を食べるおなじみのアクションもバッチリだ。

©2004 Nintendo

## ミッションの達成率でもらえるメダルが変化

ミッションをクリアすれば必ずメダルがもらえるけど、ミッションをどれだけうまくクリアしたかでメダルの色が変化するぞ。ベストなら「金」、それ以外は「銀」、失敗ならメダルはなしだ。

⬇ようやくゴールが見えてきたぞ

⬇カラフルなブロックは鍵盤だったみたいだ

⬆玉が鍵盤の上を通ると、音符が浮かびメロディが鳴る

⬆この音符の上に乗って、高いところまで行けるぞ

⬆そうしてどんどん高いところへのぼっていけば、今まで行けなかったところへ

## クリア後にはごほうびがある? ボーナスミッションへ!

ミッションをクリアしたあと、ルーレットが登場。これをうまくヨッシーのところで止めると、ボーナスミッションにチャレンジできるぞ。

➡クリアするとごほうびがもらえる! かも

➡フタが開いたり閉じたりするみたい

### 爆弾をマンホールへ!

⬆本体を傾けると、爆弾がコロコロと転がるので、マンホールにうまく入れる

➡制限時間があるのであせらず急いで傾けていくのだ

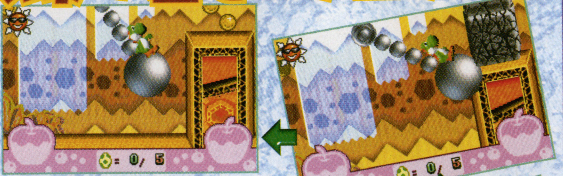
### ルーレットをうまく止めよう!

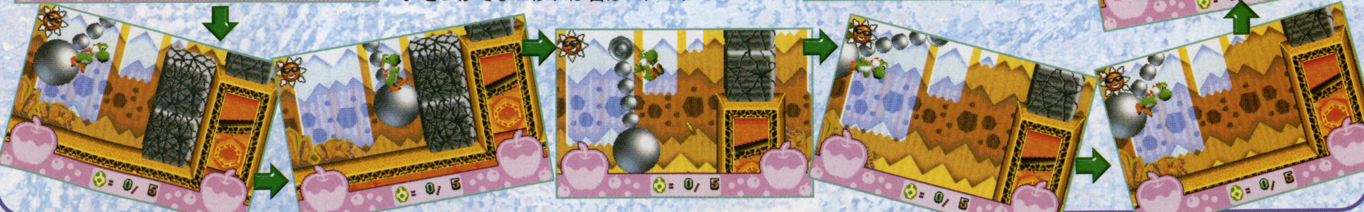
⬅⬆回るルーレットをAボタンで止める。失敗すればチャレンジできないぞ

「傾け」を使う仕かけその2

## 振り子鉄球で岩をコナゴナに!

ヨッシーの行く手をはばむ、で～っかい岩! これを何とかするには、目の前にある振り子を使うのだ。上に乗ってGBA本体を傾け、勢いをつけてぶつければ岩はコナゴナ!





ハミダシニンドリ

しあわせメダルに描かれている、ちょっと間の抜けた顔のキャラは、冒険の舞台の島を絵本に変えてしまったせいれい「ゴッホン」。こう見えて実はエライせいれいなのだ。

**ハミダシニドリ**

せいれいの中には、コインを集めるミッションを出してくるせいれいもいるらしい。ミッションがせいれいのタイプを表しているなら、コインが好きそうな感じ？

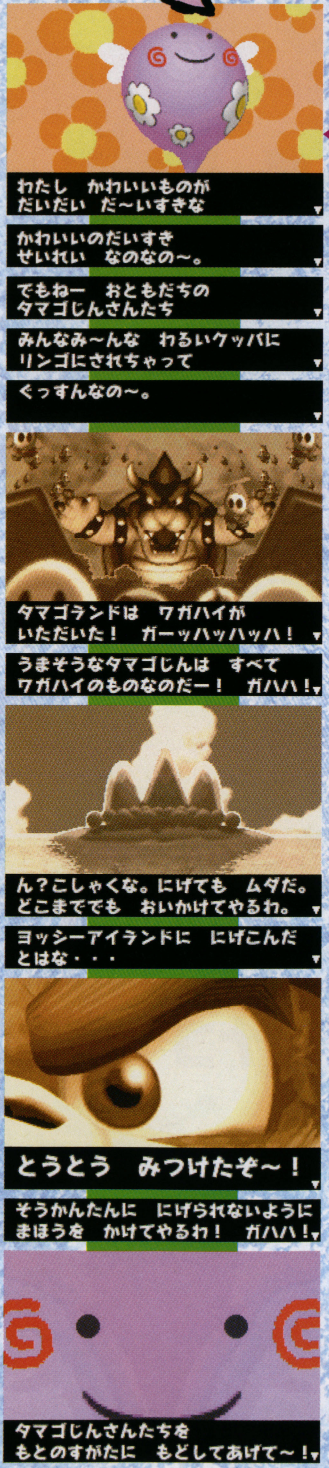
# いろんなミッションを出してくる「せいれい」たち

各章にいるせいれいたちは、いろいろなミッションを出してくる。内容は、せいれいたちの性格や、状況によって変わってくるみたいだ。今回は「かわいいのだいすきせいれい」が出してくる「りんごにされたタマゴじんさんを元の姿に戻す」というミッションの中で、実際にヨッシーが「タマゴじんさん」を助け出すところを紹介するぞ。

ちなみにこのミッション、りんごが関わっているだけに、ゲームタイトルの「万有引力」に深い関係があるらしいとか。いったいどんな関係が？

## クッパも登場するせいれいとの出会い

せいれいと出会うとこんな会話が。原因はやっぱりクッパらしいぞ。



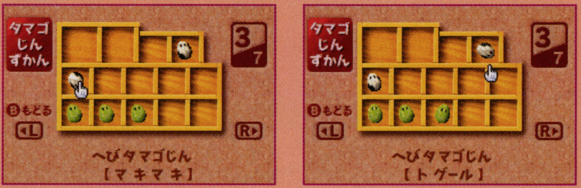
←↑目の前に赤いりんごをパクッ！

## タマゴじんさんにプリッと早がわり!!

## ペロ〜ンとりんごを食べれば…

## 助けた「タマゴじんさん」を確認するずかんも

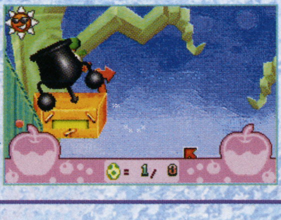
ヨッシーが助けたタマゴじんさんは、「タマゴじんずかん」に記録されるぞ。これを見る限り、タマゴじんさんたちにはそれぞれ「マキマキ」や「トグール」といった名前があって、模様によって「へびタマゴじん」といった種族の違いもあるみたいだ。




## たいほうで一気に飛ぶ

「傾け」を使う仕かけその3

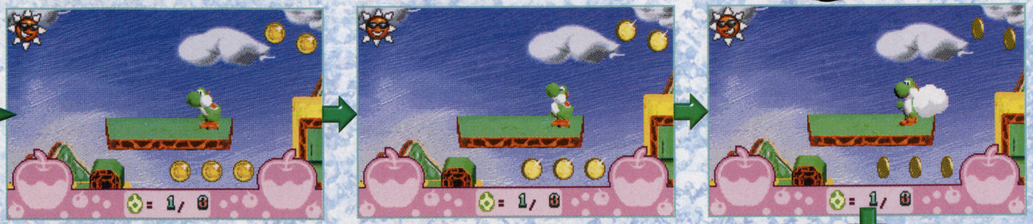
マップ上にある「たいほう」に入ると、ヨッシーがドド〜ンと打ち上げられて、いろいろな場所に行けるのだ。たいほうは左右に重りのある、やじろべえのような形をしている。これを見るかぎり、GBA本体を傾けると世界が傾き、その方向に打ち出されるという仕かけなんじゃないかな？



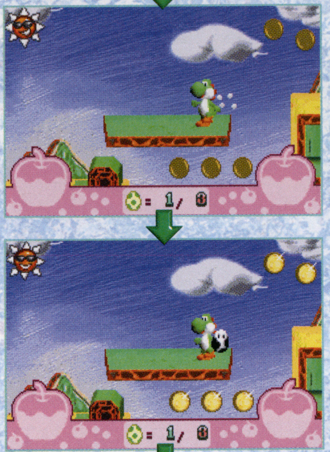
ドド〜ンと打ち上げ!

# ほかにもこんなせいれいたちが！

せいれいたちは、今回紹介している2人以外にも、ゴッホンなどいろいろなせいれいがいるぞ。ビックリだいすきせいれいは、一番最初にヨッシーに世界の傾け方を教えてくれるのだ。

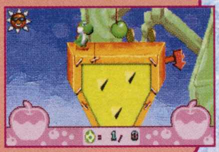


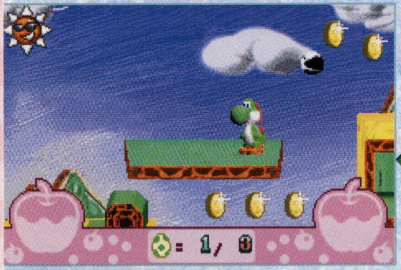
↑ゴックンと飲み込んで、そのまま食べちゃった！と思ったらおしりから煙（？）が！

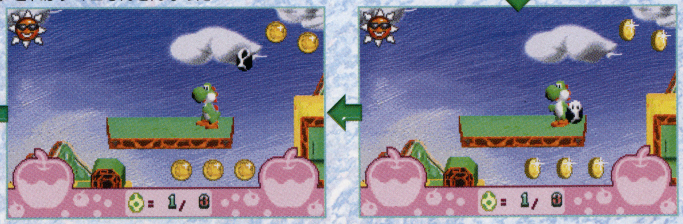


## りんごは「タマゴじんさん」の変えられた姿

りんごは、タマゴじんさんたちがクッパに姿を変えられたもの。りんごはコースのいたるところにあり、大小もさまざまだ。色も赤だけでなく、青りんごにされたタマゴじんさんもいるぞ。







←↓煙が出たあとに、タマゴがポン！と出てきたぞ。これがタマゴじんさんなのだ

## 「傾け」を使う仕かけその4 雪の斜面を滑走

雪の斜面でGBA本体を傾ければ、ヨッシーがツルツルっと滑ってどんどんスピードが上がっていくのだ。途中にはりんごやコインがあって、取り逃したときは逆に傾けて取れるかも？

右に傾ければスピードアップ！

←坂を急にする感じで傾ければ、当然スピードもアップする

左ならスピードダウン？

➡坂とは逆の方向に傾ければ、スピードが落ちるかもしれない

## 性格のわかる会話シーン

やたらと体育会系のノリの、つよいのだいすきせいれい。ミッションも力押しな感じだ。

**ハミダシニンドリ** 今回もシリーズでおなじみの敵がたくさん登場するぞ。今、出るのがわかっているのは、キューちゃんにパックンフラワー、ヘイホーにカチカチくんなんかだ。

発売直前 GBA 11月25日 **Riviera～約束の地リヴィエラ～**

| 発売元 | スティング | プレイ人数 | 1人用 |
|---|---|---|---|
| 価格 | 6090円(込) | | |
| ジャンル | RPG | | |

# 攻略性を高めるアイテム、TPシステムを解説

# Riviera ～約束の地リヴィエラ～

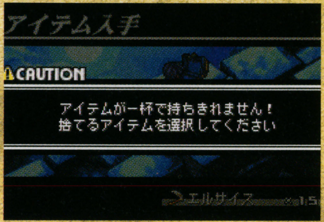
ハミダシニンドリ アイテムの取捨選択や、探索の続行打ち切り、戦闘時のアイテム選択など『リヴィエラ』は悩むことの多いゲームだ。この「悩ませる」という点が、新しいゲーム性を支えているのだ。

## 携帯機向けに作られたファンタジーRPG

十字ボタンのみで行動を決定できるなど、携帯ゲームでの動作を前提としているRPG。今回はゲームとしての面白さを支えるシステムを紹介。

## 探索で見つけるアイテムには回数と所持数に限りがある

敵との戦いでは、剣や魔導書などのアイテムをキャラに使わせることで、攻撃や能力アップなどの効果を引き出して攻撃する。効果的な攻撃ができるアイテムを、たくさん持っておくのが重要だ。しかし、アイテムは使うたびに使用回数が減っていくし、限られた数しか持つことができない。アイテムの選別が冒険の鍵となるぞ！




↑この先の展開を見越して、どのアイテムを残すのかを考える。判断力が試される局面だ

### 使えるアイテムは探索でしか見つからない

アイテムは、町で気安く買うことはできない。手に入れるには、QUESTモードでの探索で探し出すしかない。探すにはTPが必要で、TPの入手には強力な武器が必要になる。バランスをよく考えて攻略する必要があるぞ。

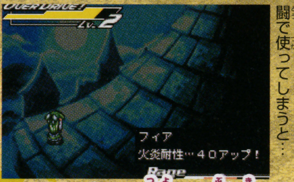
### TPを使って探索

←↓宝箱など、分かりやすいものもあるので、詰まってしまうことはない

←たくさん探したいが、TPの残りも気にかかる…

### 回数0でアイテムが消滅

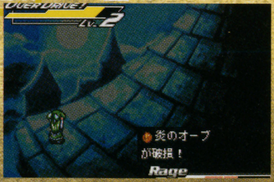
アイテムの使用回数が0になると、どんな強力なアイテムであろうとも消滅してしまう。戦闘中になくなると、残り3つのアイテムで戦うハメに！




←残り回数が1のときに戦闘で使ってしまうと…

### どんなに強い武器でも回数0で無くなる

↑アイテム横の数字が使用回数。これはエクセルしか使いこなせない、無限に使えるアイテム



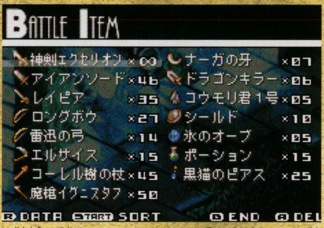

→このように破損して、なくなってしまうのだ

## 荷物がいっぱいになったら捨てるものを選ぶ

アイテムは15個まで持つことができる。16個めのアイテムを手に入れたときに、どれかを捨てて新しいアイテムを手に入れるか、見つけたアイテムを捨ててしまうかを選ぶのだ。

残り回数が少ないけど、炎や氷などの属性攻撃を持った武器をボス戦まで取っておいたり、強力だが、使いこなせるキャラが少ないアイテムを捨ててしまうなど、ここでも先を読んで判断する能力が求められる。捨てるくらいなら使い切りたくなるところだが…？

### 持てるのは15個




↑戦闘で使えるアイテムは15個まで持てる。戦闘に持っていけるのはこの中の4つまでだ

### 16個め入手で入れ替え

↑所持数をオーバーしたら、アイテムデリートで、どれかのアイテムを捨ててしまう

### 武器の持つ属性で選ぶか？

↑→どのアイテムを捨てるのかはいつでも迷うところ。育成計画や、攻略計画などを考えて、残すアイテムを選ぼう

### 残り回数で決める？

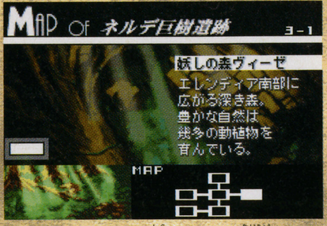
### 強い武器を取っておく？ 使い切る？

←使用回数の少ない強力なアイテムは、温存しておきたくなるところだが、ボス戦でなくなられても困る。思い切って使い切るのも手だ


©BANDAI 2002 / ©2004 STING

## 探索に使うポイント、TPは バトルや探索で手に入れる

重要な場所の探索には、TPと呼ばれるポイントが必要になる。TPを上手に稼いで、たくさんのアイテムを収集することで冒険を楽に進めることができるのだ。TPは、戦闘で優秀な成績を残したり、ステージクリア時に高いスコアを出すことで手に入る。たくさん手に入れるためには、戦闘や探索の微妙なさじ加減が必要となるぞ。




↑ステージをくまなく調べるには、大量のTPが必要となる。上手に集めて探索しよう

### バトルをハイレベルで勝ってTPを入手

フィールド上の一定のポイントに出現する敵との戦いで、TPを得ることができる。戦闘評価で高いランクを出せば多くもらえ、低い評価ならほとんど手に入らない。高い評価を得るには、短いターン数で、さらに必殺技フィニッシュが必要だ。必殺技を決めるには、技を使えるキャラにちょうどよく行動順が回る必要があるぞ。

↑敵は限られた数しか出現しない。一戦一戦をよく考えて戦わないと、TPは手に入らない

**短いターン数で決めて**

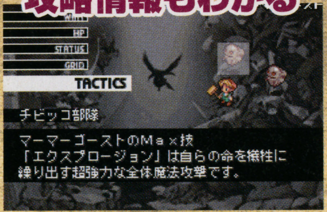
↑→最短ターンで必殺技フィニッシュを決めるとSランクが取れる。行動順、使う技などよく考えよう

**Sランクを狙え**

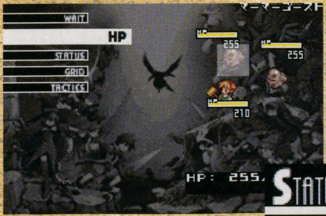
### バトル前に敵をチェック

敵と遭遇後、戦闘前に敵の情報を調べることができる。敵の弱点や戦い方を事前に調査して、弱点を突く技が使える仲間とアイテムの組み合わせを選択しよう。アイテムの残りにも注意！

**攻略情報もわかる**




↑戦い方も見られるが、自分は必ずしも対策できるアイテムを持っているわけではない




↑→敵の陣形や能力をチェック。弱点を突く攻撃ができるように出撃メンバーと使うアイテムを決めよう

**敵の能力、弱点をよく観察して**

**戦う仲間や武器を選べ！**

### ステージのクリアランクが次回のTPに影響

1ステージをクリアすると、クリアターン、入手したアイテム数、ご機嫌な仲間の数などが評価され、合計スコアによって次のステージでの初期TPがもらえる。しかし、探索を入念にするとターン数がかさみ、探索をおろそかにするとアイテムが手に入らない。どちらもちょうどよくポイントが入るように、バランスのいい探索が必要だ。

**クリアターンやアイテム数を評価**

←TPが少ないと結果的にクリアターンが早まることもある。しかし、その場合アイテムがあまり手に入らず、戦闘で苦労することも

**ランクがTPになり**

↑スコアの評価が次回使えるTPになる。ハイスコア狙いのプレイが推奨されている

**次のステージで使える**

↑TPの持越しはできないので、初期TPを稼いでおかないと何もできなくなる

**探索するか先に進むか…**

→急いだ方がターン数で高い評価を得られるが、探索した方がイベントやアイテムが見つかる。どんな行動をするかはプレイヤー次第

### 入魂のグラフィックとボイスにも注目

『リヴィエラ』は、高度なゲーム性を持つだけではなく、ハイレベルなドット絵によるグラフィックや、声優陣による必殺技のボイスなどにも力が入っている。キャラは戦闘中にはよくしゃべり、必殺技ボイスなどは短いながらも、ちゃんと演技をしている声として聞ける。グラフィックは見てのとおり、ちびキャラから一枚絵までかなりの出来だ。

**チビキャラの描き込みもハイレベル**

**圧巻のイベントグラフィック**

↑イベントのグラフィックは、ある条件を満たすと特別なモードで自由に見ることができるようになる

**ハミダシニンドリ**

仲間になるキャラたちには主人公への好感度があり、冒険中の受け答えや、必殺技でフィニッシュさせることで好感度があがるようになっている。物語にも影響するかも。

初公開 GBA 2005年1月27日

# 探偵神宮寺三郎 白い影の少女

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | マーベラスインタラクティブ | プレイ人数 | 1人 |
| 価格 | 5040円（込） | | |
| ジャンル | ディテクティブアドベンチャー | | |

ハミダシニンドリ
オリジナルキャラクタデザインは、もちろん前作までと変わることなく寺田克也氏が務めている

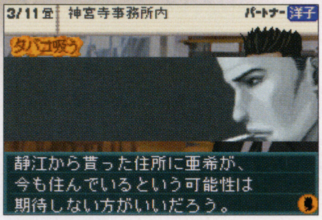
# 神宮寺、GBAで都市伝説に挑む。

## 探偵神宮寺三郎 白い影の少女

### ハードボイルドな世界観で描かれる本格推理アドベンチャー

探偵神宮寺三郎となり、現在の新宿歌舞伎町を舞台にさまざまな事件に挑んでいく、本格推理アドベンチャー最新作がGBAに登場。本作には、携帯ゲーム機ならではの新システムが追加されているのだ。

←会話の駆け引きを楽しむ、前作PS2『KIND OF BULE』から登場したTPSなど、従来のシステムも、もちろん健在




➡神宮寺シリーズといえばタバコシステム。捜査に行き詰った時には、タバコを吸って頭を整理するといい。いい考えが浮かぶことも

## 10作目となる神宮寺シリーズ

1987年に1作目、FCD『新宿中央公園殺人事件』が発売されてから、本作で10作目を数える人気アドベンチャーシリーズ。

➡ファンならおなじみ「謎の事件簿」モードも収録

## 本作で新たに加わった新システム

今回から追加されたシステムの2つを紹介。ネオ推理システムで得られた探偵ポイントを、パートナーに振り分けることにより、優秀な助手に育成していく。

### ネオ推理システム

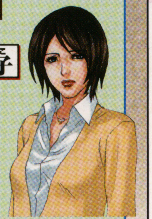
➡状況に応じた100種類の推理要素が用意され、その結果に応じて探偵ポイントを得ることができるのだ

### パートナーシステム

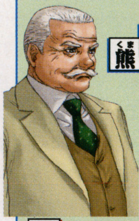
←自分の捜査パートナーを選択でき、その相手によりシナリオが変化。探偵ポイントで成長させれば、助言もより的確に

## 登場人物紹介

**神宮寺三郎**
←NYで探偵助手をした後、歌舞伎町に神宮寺探偵事務所を設立。32歳



**御苑洋子**
➡ある事件で神宮寺と知り合い、助手に。数ヶ国語を話す才女。26歳



**熊野参造**
←新宿淀橋署勤務のベテラン警部。神宮寺とは古くからの友人。56歳

**池内春菜**
➡本作で初登場。神宮寺のパートナーの1人として活躍？する。19歳

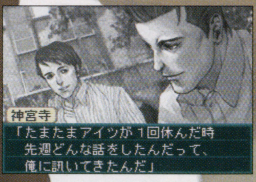
## 神宮寺が引き受けることになった交錯するふたつの事件

ある日、突然の訃報が神宮寺の元に飛び込んできた。大学時代からの友人、哲司が亡くなったのだ。告別式で、神宮寺は哲司の母に声をかけられる。「遺品を哲司の大学時代の彼女に渡して欲しい」と哲司の母親は、神宮寺に言ったのだった。友人の母の依頼に、神宮寺は仕方なく依頼を引き受けることになる。

⬆➡変わり果てた友人・哲司とその母親。なぜ大学時代の彼女に遺品を渡してほしいのか。それとも、この遺品自体が哲司の死と何かつながりがあるのだろうか…

### 今は亡き友人の母からの依頼…

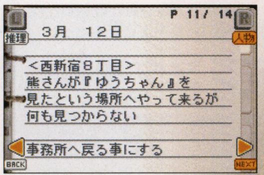
### CASE 1.
### 友人の死




⬆大学時代を振り返る神宮寺。家を継いだ哲司と、父の仕事を嫌い単身アメリカへ渡った神宮寺。2人は卒業後、まったく別の道を進んだといえる

⬆➡「非科学的なものには付き合う気はない」と言う神宮寺に、無理矢理頼み込んだ熊さん。熊野警部が神宮寺に依頼を頼んでくるのは珍しいこと。この依頼を頼む意図は一体？

### 旧友・熊野警部からの依頼…




⬆神宮寺が持つ手帳は、物語の進行に合わせ、自動的にメモが取られていくぞ。どうやら、この日は「ゆうちゃん」には会えなかったようだ

### CASE 2.
### 都市伝説「ゆうちゃん」

その日の夜、熊野警部が近頃、噂になっている「ゆうちゃん」について調べて欲しいと言ってくる。「ゆうちゃん」とは、見ると幸せになれると言われていたり、見ると不幸になるとも言われているなど、様々な噂が流れている「都市伝説」的な存在だ。依頼を断るものの、警部の強引な押しに根負けする神宮寺だった。

©2005 WorkJam/Marvelous Interactive Inc.

続報 GBA 12月16日

# 真型メダロット カブトバージョン クワガタバージョン

| 発売元 | イマジニア | プレイ人数 | 1～2人用 |
| --- | --- | --- | --- |
| 価格 | 各5040円(込) | メモリーカード | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | RPG | | |

## リメイクされた『メダロット』の序盤ストーリーを公開

パーツを組み合わせて作ったロボットを戦わせる『メダロット』最新作。今回は、グラフィックだけではなくリメイクされたストーリーに注目。

### 主人公ガンマ 偶然メダルを手に入れる

散歩中の主人公ガンマは、メダロットのメダルを発見。拾ったメダルを届けに行ったら、なぜかメダルをもらえて、さらにパパからメダロットのパーツ一式をもらえることに!?

←メダロットの頭脳といえるメダルを偶然発見

←↓メダル自身がガンマに何かを感じ、もらわれるようにした

メダルをもらっちゃった

パパからパーツをもらう

↑メダロットで遊んでほしかったパパから、メダロットのパーツ一式をもらえる

### 襲われているアイリスにいいトコ見せるため 初ロボトルスタート!!

メダロットの遊び方をアイリスから教わることにしたガンマ。アイリスの待つ公園へと向かうと、そこでは悪ガキ3人組のうち2人、ピョロリとボヨヨがアイリスに2対1のロボトル（メダロット同士のバトル）を挑んでいた!! ここはカッコイイとこ見せるチャンス！

←ビートの頭部パーツでの攻撃。破壊力抜群のミサイルを発射だ!!

セルヴォハンマー&ソード

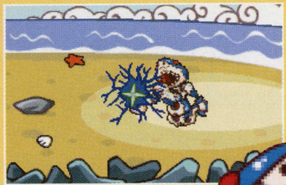
↑セルヴォは格闘タイプ。どちらも強力！

# 真型 MEDAROT メダロット

## ロボトルの練習に来たビーチでロボロボ団と対決!

↓サメが出ると評判のビーチに到着

初バトルで無茶しすぎなガンマに、アイリスは海とロボトルが楽しめる、ビーチ・デル・ソルで腕を磨くように勧める。ビーチに向かったガンマを出迎えたのは、お宝のある洞くつの噂と、サメが出没する噂だった。



サメだと思ったらメダロット!!

↑お宝が眠る洞くつに入ろうとすると、とうとうサメが出現!! と思いきや、宝を守るロボロボ団が操るメダロットだった！

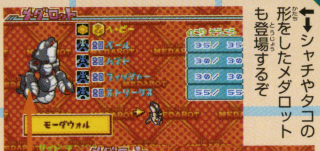
戦いの果て 新たなメダルを入手

←戦いに勝利したガンマは、洞くつの奥で新たなメダルを発見…

サメ型メダロット ペレグレサー

## 次々と明らかになる新型メダロット

ビート、セルヴォの他にも、新しくなったメダロットたちを紹介。パーツとメダルがそろえば、自分でも使うことができるぞ！



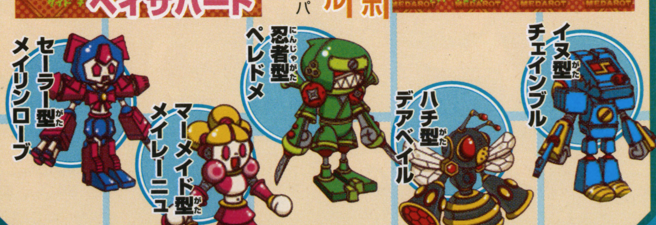

↓シャチやタコの形をしたメダロットも登場するぞ

←メダルと相性のいいパーツで組み立てよう

ベイザハート

モーダウォル

マシオコルボ




ハミダシニンドリ バージョンによって、最初にもらえるメダロットはビートとセルヴォに分かれる。ビートはカブト型で射撃タイプ。セルヴォはクワガタ型で格闘タイプのメダロットだ。

©2004 imagineer CO.,LTD. キャラクター制作：北沢直樹
オリジナルコンセプト：©imagineer CO.,LTD.©Natsume Co.,Ltd.

ハミダシニンドリ
3月12日公開予定の映画『劇場版ロックマン エグゼ』の前売特典として、限定改造カード（フォルテXX）付きの『チーム オブ カーネル』劇場公開エディションが、2月24日に先駆けて購入できるぞ。

続報 GBA 12月9日

# ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | カプコン | プレイ人数 | 1〜2人用 |
| 価格 | 4990円（込） | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | データアクションRPG | | ワイヤレスアダプタ対応 |

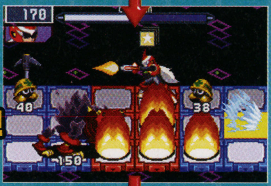
## 仲間とのチームバトルを盛り上げる新システム・新キャラクタが続々判明！

シリーズごとに新たなシステムを追加してパワーアップする『エグゼ』シリーズ。今回は、最新作である『5』の新要素をまとめてお届けするぞ。今作では12月9日発売の『チーム オブ ブルース』に加え、2月24日に発売が決定した『チーム オブ カーネル』の2バージョンが登場予定だ。

### 電脳世界を闇から解き放て！「リベレートミッション」

新システム「リベレートミッション」とは、悪の組織ネビュラに支配されたインターネットエリアを解放（リベレート）していくミッション。エリア内にある「ダークパネル」に潜むウイルスを倒すことで解放していこう。エリアを支配するボスを倒せば任務完了だ。

↑1つのダークパネルにつき、3ターン以内で敵を倒さなければならない



↑周囲にダークパネルが多い場所で戦うと、挟み撃ちされて不利な状況に

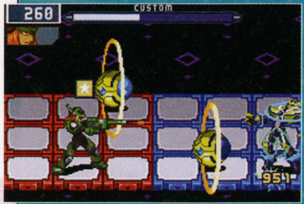
↑右上のゲージにあるオーダーポイントを消費して専用コマンドが使える

#### 闇の穴を守るガーディアンを倒せ！

↑ガーディアン（中ボス）が守る闇の穴を全て解放すれば、ダークロイドと戦える！

### 敵か味方か！？ 未知の力を持つ新登場ナビ

初登場となる3体を紹介。敵であるダークロイドの一員から、おなじみ"名人"の操る新型ナビまで、癖のありそうなキャラが揃っているぞ。



↑惑星を飛ばすコスモマン対サーチマンのバトル！

#### 空間を操る！ コスモマン

↑隕石、惑星などを操る技で攻撃する。宇宙のパワーを秘めたダークロイドだ

#### 超音速飛行ナビ スワローマン

↑華麗に空を舞うナビ。ツバメを飛ばしたり、自らもツバメに変身して攻撃してくる

#### 名人の教育ナビ フットマン

↑アメフトの技術を生かして戦うパワー型ナビ。巨体を生かした体当たりが得意だ

### 「ソウルユニゾン」「カオスユニゾン」で新たな力を得よ！

前作で登場した「ソウルユニゾン」に加え、ダークチップをいけにえにして発動する「カオスユニゾン」が登場。強力な溜め撃ちができるようになるなどの能力が付くが、制御に失敗するとピンチになるという諸刃の剣なのだ。

#### 友情の力で共鳴 ソウルユニゾン

➡特定の系統のチップをいけにえにして仲間のソウルと共鳴。基本のシステムは前作と同じようだ

#### ダークチップの力を使う カオスユニゾン

⬅成功すればデメリット無しでダークチップの攻撃ができるが、失敗だとダークソウルに攻撃される

### 過去の現実世界へ行ける!? 「パストビジョン」

「パストビジョン」とは、過去の現実世界の一瞬をデータ化し、電脳世界で再現したもの。ロックマンを通して電脳世界で過去の秋原町を調べれば、過去の世界で起きた重大な事実が発覚するかもしれない…？

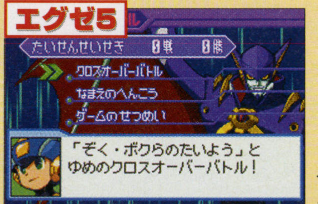
⬅11年前、ちょうど熱斗が生まれたころの現実世界へも行けるらしい。パストビジョンで初めて明らかになる事実もあるのだろうか？

### 『続・ボクらの太陽』との通信バトルができる！

なんと『エグゼ5』では、コナミから発売中の『続・ボクらの太陽』と作品の壁を越えての対戦が可能！お互いのゲームでシェードマンと戦い、相手にお邪魔攻撃を送りつつ、より早い撃破を目指すのだ。

#### シェードマンを退治せよ！

エグゼ5




ゾクタイ

⬅↑対戦が終わるともらえるポイントを集めると、何かいいことがあるようだ


©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
©2003,2004 Konami Computer Entertainment Japan.

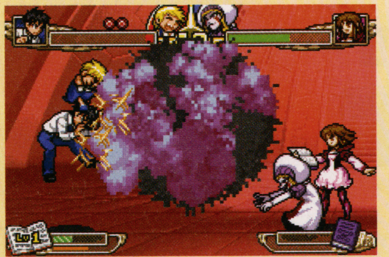
続報 GBA 12月22日

## 金色のガッシュベル!! うなれ!友情の電撃2

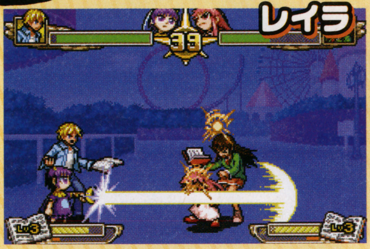
発売元 バンプレスト
価格 5040円（込）
ジャンル 対戦アクション
プレイ人数 1～2人用
備考 GBA専用通信ケーブル対応

### 新たに参戦する魔物の子が明らかに!

人気アニメの格闘アクションの第2弾となる本作。今回は、本作に新たに登場することが判明した3体の魔物の子たちを紹介。ゾフィスを初め、どのキャラも原作の石版編までに登場した強力な魔物の子となっているのだ。



↑➡ゾフィスはボスとして登場。強力な術の数々を使って攻撃してくるのだ



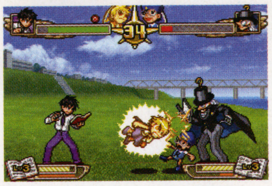

↑石版から復活した魔物の子レイラ。手にしたバトンから光を飛ばす、ミグロンの術を使うのだ

↑ナゾナゾ博士とともに戦う魔物の子キッド。口からゼガルの術を繰り出して攻撃してくるぞ

### 前作との通信でラウザルクガッシュが使える!

前作と本作とで通信を行うと、ガッシュコレクションにひかる赤い本がもらえる。これがあると、ラウザルクの術がかかった状態のガッシュと清麿で戦えるのだ。

↑通信させてひかる赤い本を入手!



↑ラウザルク状態のガッシュで戦える

初公開 GBA 12月23日

## 幻星神ジャスティライザー ～装着!地球の戦士たち～

発売元 コナミ
価格 5040円（込）
ジャンル アクション
プレイ人数 1人用

### 人気特撮番組がアクションゲームで登場

TVで人気のジャスティライザーが横スクロールのアクションゲームとなって、早くもGBAに登場。ジャスティライザーの3人のうちの1人を操作し、次々と現れる敵を倒しながら、さまざまなステージをクリアしていくのだ。

幻星神 ジャスティライザー THE JUSTIRISERS 装着!地球の戦士たち

↑ジャスティライザーたちは、いつでも武器を持ち替えて戦うことができるのだ

↑グレン、ガント、カゲリから1人を選んでプレイ。キャラごとに能力が異なっているぞ

### ボスとの戦いではライゼロスに乗って戦える

ステージをクリアしていき、ボス怪人が巨大化したり、巨大な怪獣が現れると巨大ロボバトルがスタート。ジャスティライザーたちが乗り込む、幻星獣ライゼロスを操作しての戦いが始まるのだ。

↑ジャスティライザーたちは必殺技を繰り出せる。劇中でおなじみの必殺技も完全再現!

↑ステージの途中にはイベントシーンも。ゲームオリジナルの物語が展開していくのだ

↑➡巨大な敵が出現すると巨大ロボバトルがスタート! エネルギーを貯めると強力な攻撃が繰り出せるのだ

ハミダシニンドリ

『幻星神ジャスティライザー』の購入特典として、ジャスティライザーたちの装着アイテム、インローダーをモチーフにしたGBA-SP用ケースがプレゼントされるぞ。

©雷句誠/小学館・フジテレビ・東映アニメーション ©BANPRESTO 2004 ©2004 ジャスティライザープロジェクト・テレビ東京 ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

ハミダシニンドリ

『ケロロ軍曹〜』はワイヤレスアダプタに対応している。対戦はもちろん、手に入れたアイテムの交換などもワイヤレスで行えるぞ。

続報 GBA 12月9日

## ケロロ軍曹 対決！激走ケロンプリ大作戦であります!!

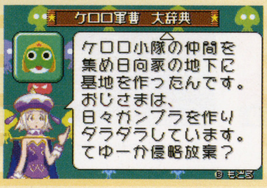
| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | サンライズインタラクティブ | プレイ人数 | 1〜2人用 |
| 価格 | 5040円（込） | 備考 | ワイヤレスアダプタ対応 |
| ジャンル | レース | | |

### 原作のドタバタぶりを再現した対戦格闘レースゲーム！

コミック、アニメで人気の「ケロロ軍曹」のキャラたちが、アイテムから必殺技まで、妨害ならなんでもアリの"格闘レース"ゲームで対決！　おなじみケロロ小隊の5人の他、原作のキャラたちもカットインで登場してレースを盛り上げてくれるぞ。

↑原作ノリを生かしたセリフもいろいろ

←マシン改造でコースに合わせたチューニングもできる



↑キャラクタ、アイテムの解説が見られる辞典モードも搭載！

### 隊長の座を賭けてフライングボードで勝負！

↑いかに相手を妨害するかが勝負を決める。情け無用のレース展開だ！

### ケロロ軍曹 対決！激走ケロンプリ大作戦であります!!

### コマンド必殺技&アイテムでライバルを蹴落とせ

各キャラクタにはそれぞれオリジナルの技があり、ゲージを溜めてコマンド入力することで、一定時間スピードアップしたり、相手のHPを減らしたりできるぞ。これらの技やいろいろな妨害アイテムを使ってトップを目指せ！

↑タライやバナナの皮で邪魔できるぞ

↑→ギロロならば攻撃な技が中心など、キャラによって技にも個性があるのだ

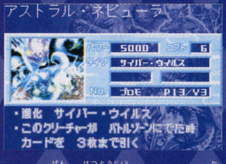
初公開 GBA 12月16日

## デュエル・マスターズ3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | アトラス | プレイ人数 | 1〜2人用 |
| 価格 | 5040円(込) | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | カード・アドベンチャー | | |

### 最強のパズルカードをめぐりメカ・デュエリスト軍団と戦え！

人気カードゲームを再現した「デュエル・マスターズ」シリーズの最新作。9枚集めれば最強の力が手に入るという「パズルカード」を狙う、謎の科学者Dr.サイン操るメカ・デュエリスト軍団が今回の敵だ。



↑GBA版で初登場のカードも多数収録しているぞ

↑デュエル界支配を狙うDr.サイン

↑もちろん闘いはすべてデュエル。カードを購入してデッキを改造していこう

### 初回限定カード付き！

←初回生産分には、他では絶対に手に入らない完全限定カード「アストラル・ネビューラ」がついてくるぞ！

初公開 GBA 12月16日

## リトルパティシエ ケーキのお城

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | MTO | プレイ人数 | 1〜2人用 |
| 価格 | 5040円(込) | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | クッキングシミュレーション | | |

←ケーキのデコレーションも自由自在！

### 日本中を回ってお菓子作りを楽しむシミュレーション

遊びながら料理の豆知識やレシピが学べる、「なかよしクッキングシリーズ」の最新作。今作のテーマは、日本全国のスウィーツ作り。イベントいっぱいのすごろく風のマップを回り、クッキングミニゲームに挑戦しよう。

↑リンゴの皮むきにミニゲームで挑戦

↑→日本全国を回ってお店でケーキの材料を買ったりできる

### すごろく風のボードゲームも！

©吉崎観音/角川書店・サンライズ・テレビ東京・NAS
TM and ©2004,Wizards of the Coast,Shogakukan,Mitsui/Kids,Shopro 創作物・著作物　©TAKARA CO.,LTD.2004
©2004 MTO Inc.

初公開 GBA 12月16日

## わがままフェアリー ミルモでポン！ 謎のカギと真実のトビラ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | コナミ | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 価格 | 4725円（込） | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | フェアリーアクションアドベンチャー | | ワイヤレスアダプタ対応 |

### 秘密の「トルス」を求めてミルモたちが大冒険！

漫画、アニメで大人気の『ミルモでポン！』のゲーム最新作は、ミニゲーム満載のアクションアドベンチャーだ。「どんな願いもかなえてくれる」「とってもステキな曲」「学校をずる休みする生徒」…などなど、いろんなうわさでもちきりの「トルス」の正体を確かめるため、ミルモと仲間たちの4人が大冒険するぞ。

←今回の主人公はミルモ、リルム、ヤシチ、ムルモの4人組。お互い助け合いながら冒険していくのだ

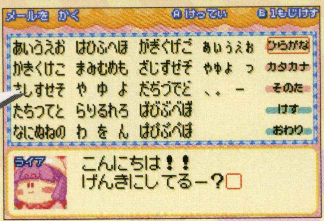
←「トルス」とは何なのか、人によって言うことはばらばら。謎につつまれたその正体は!?

### ミニゲームは80種類以上！

←いろんな種類があるミニゲーム。4人で力を合わせて制限時間内にクリアしよう

### 友だちとメール交換もできる

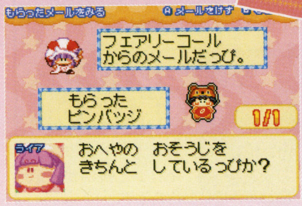
通信ケーブルやワイヤレスアダプタを使って、友達とメール交換ができる機能も。ミニゲームをプレイするともらえる、300種類以上の「ピンズ」を交換することもできるぞ。




←メールには自由にメッセージを書ける。書いたら妖精たちに渡しに行ってもらおう

### 「妖精ハンドブック」が同梱！

特典として『ミルモでポン！』の漫画、アニメ、ゲームに登場した妖精たちが載っている「妖精ハンドブック」がもれなくついてくるぞ。

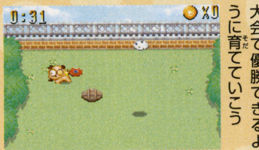



←ハンドブックに載っているパスワードを入力すると、妖精たちからの秘密のメッセージがもらえるのだ

初公開 GBA 12月16日

## わんこ♥みっくす ～ちわんこワールド～

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | TDKコア | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 価格 | 5040円（込） | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | 育成アドベンチャー | | |



←タスケを犬の競技大会で優勝できるように育てていこう

### 子犬のタスケを成長させるアドベンチャー

漫画「わんこ♥みっくす」の主人公、タスケになって冒険するアドベンチャー。飼い主のさとみや友だちとコミュニケーションを取りつつ、タスケを成長させていこう。14種類のミニゲームや宝物集めなどのおまけ要素も。

→シナリオは全部で11シーン

↑→ミニゲームのほか、おみくじや占いなどもあるぞ。タスケのコスチュームを着せ替えることもできる

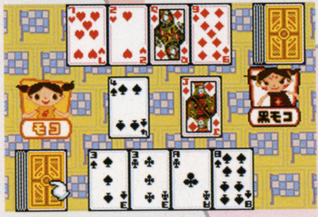
初公開 GBA 2005年1月

## みんなのソフトシリーズ ハッピートランプ20

| | | | |
|---|---|---|---|
| 発売元 | サクセス | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 3129円（込） | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | テーブル | | 1カートリッジプレイ対応 |

### 20種類のトランプゲームがお手ごろ価格で登場！

おなじみのばばぬき、神経衰弱からスピードやモンテカルロといった上級者向けまで、20種類ものゲームを収録したソフト。もちろん通信対戦も可能で、1カートリッジプレイにも対応しているぞ。



↑最大4人までの対戦ができる！

←マップ形式で進んでいく、1人用のボードゲーム風のモードも

#### 収録ゲーム一覧

| | | |
|---|---|---|
| ・クロンダイク | ・7並べ | ・ブラックジャック |
| ・ピラミッド | ・ハート | ・戦争 |
| ・モンテカルロ | ・ページワン | ・チキンラン |
| ・四つ葉のクローバー | ・ダウト | ・51 |
| ・スピード | ・神経衰弱 | ・ジン・ラミー |
| ・ばばぬき | ・セブンブリッジ | ・テキサス・ホールデム |
| ・ドボン | ・ポーカー | |

←プレイ前にルール解説をしてくれるので、初心者でも遊べるぞ

ハミダシニンドリ お手ごろ価格で遊べる「みんなのソフトシリーズ」。シリーズ7作目の『ハッピートランプ20』のほか、これまでにも『テトリスアドバンス』や『ZOOO』などがリリースされている。

©篠塚ひろむ/小学館・ShoPro・テレビ東京 ©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios
©あべさより/小学館 ©TDKコア 2004 ©2005 SUCCESS/KOUYOUSHA

**ハミダシニンドリ**
GBA『ドラゴンボール』のアイテムには、「超命水」や、亀仙人の「亀の甲羅」といった懐かしいものがズラリ。ファンは思わずニヤリとしてしまうかも。

## 続報 GBA 発売中 メタルスラッグアドバンス

| 発売元 | SNKプレイモア | プレイ人数 | 1人用 |
|---|---|---|---|
| 価格 | 5040円（込） | | |
| ジャンル | アクション | | |

メタルスラッグ アドバンス

### プレイヤーの成長要素もプラスされたシリーズ最新作

アーケードで人気を博した『メタルスラッグ』シリーズがGBAに登場。分岐するステージなどシリーズを通して支持されているものは継承され、ミッション中は新たに、「メタスラカード」が出現するようになった。このカードはただコレクションするだけでなく、手持ちのカードを使うタイミングをプレイヤーが決めることができ、ミッション遂行度に影響。難易度や攻略要素が、パワーアップしているぞ。

### メタスラカードは全部で100種類以上

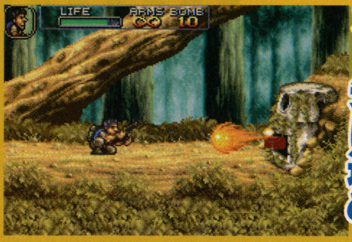
手に入れた「メタスラカード」はそのカードによってプレイヤーのステータスが変化する。ミッション中に100種類以上のカードが登場し集めたものを閲覧することもできる。

**コレクション要素もあり**

←各カードのグラフィックと説明が表示されるぞ

**捕虜を救出しながら先に進め！**

↑ステージには捕らわれている捕虜がいる

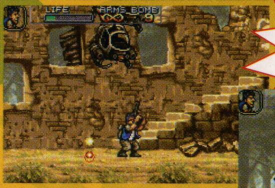


↑さまざまな武器でミッションを遂行していく

**巨大なボス戦**

←ときには大型の戦車と対決することも。ボムを使って一気に破壊しよう

**戦車に乗って相手の陣地へ**



↑→戦車に乗って敵陣に乗り込むこともできる。パワーがあるので、ボス戦などでも活躍！

## 続報 GBA 発売中 ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー

| 発売元 | バンプレスト | プレイ人数 | 1～2人用 |
|---|---|---|---|
| 価格 | 5040円（込） | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |
| ジャンル | アクション | | |

DRAGON BALL ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー

### 少年時代の悟空の冒険を追体験できる

如意棒や筋斗雲といった、悟空が子供のときに活躍したアイテムを駆使して進んでいくアクションゲーム。原作ストーリーを忠実に再現しており、強敵との戦いでは格闘アクションに！　通信ケーブルを使った対戦プレイも可能になっているぞ。

↑マッスルタワーでブヨンと対決。ブヨンの体を凍らせると攻撃できるようになる!?

**クリリンも使えるように!?**

↑1周目をクリアし「HARD」でプレイ可能になると、クリリンを使うことができるのだ！

**アイテムも満載！**

↑仙豆などのアイテムも登場する

## 続報 GBA 発売中 学園アリス ～ドキドキ★不思議たいけん～

| 発売元 | キッズステーション | ジャンル | アドベンチャー |
|---|---|---|---|
| 価格 | 5040円（込） | プレイ人数 | 1人用 |

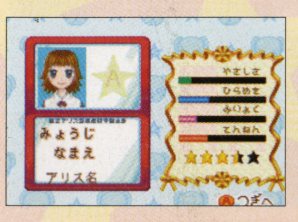
学園アリス ドキドキ★不思議たいけん

### アリス学園で楽しい1年間を過ごそう

「アリス」という不思議な能力を持った人しか入れない、「アリス学園」に転校してきた主人公。このアリス学園でさまざまなイベントを体験しながら、1年間の学園生活を送るのが目的のアドベンチャー。

↑初等部寮の自分の部屋から学校へ行ったり外出したりする。探索することも大事だ

↑話の途中の選択肢により、どのような発言、行動をするかでパラメーターが変化する




**イベント発生!?**

←いろんな場所で話しかけることで、イベント発生


©SNK PLAYMORE ※「メタルスラッグ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。
©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©BANPRESTO 2004・©樋口橘/花とゆめ・白泉社 ©キッズステーション

# GAME SOFT FAN CLUB
## ゲームソフトファンクラブ

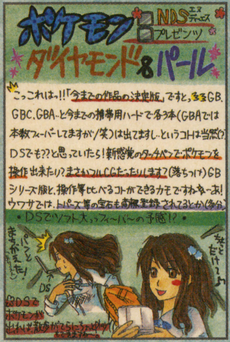
-But he waits everyday now. He's just waiting for something to show-

●DSの予約完了～。ソフトを7本も頼んじゃって、予約用紙を書く店員さんちょっと戸惑ってたみたい(笑)。それでいいのだ(かややん)
●編集部で使ってるお仕事用のMacは、かややんの席の向かい。『ピクトチャット』があればラクに会話ができて楽そう…早くほしい(りふぁ)

## 特設 NINTENDO DS ニンテンドー 倶楽部

●DSの発売と『マジバケ2』に期待しまくりです！ 『マジバケ』はかなりハマってたので、新作でないかな～と思っていました。【奈良県／Mikadoさん】発売直前、特設DS部！ メーカー関係無しにニンテンドーDSへの期待のハガキを紹介します（特に多かった『マジバケ』は、別に右のカコミにて）。次号はニンテンドーワールドの感想を紹介しようと思います。

【兵庫県／ソーナンスみやさん】そっか、今から犬の名前決めておかなきゃ！ 迷いますね～。ワクワク(り)




【静岡県／キリン酒さん】パンとは間違えないよ！ クリームサンドクッキーとは間違えそうよ(何)！(り)

【埼玉県／はくしゅんさん】今度の『森』は地平線や空が見える！ ニンドリくんも出られるといいな(か)

【山形県／月影いづきさん】久しぶりの『ドリラー』だよね。って自分もGC版クリアしてない～(か)

【高知県／水島さふぃさん】揺れまくる電車で『ぷよぷよ』は大変そう…だけど楽しそうかも！(り)

【岡山県／風龍紀一さん】ほしいソフトが出た時あわてないように、少しずつでも貯めたいですね！(り)

【群馬県／めがね羊さん】

続編登場＆3周年記念

●12月7日は『マジカルバケーション』発売3周年なんです！ これを機会に12月6日発売号にマジバケ部を特設してくれないかな～と、淡い希望を抱いております（笑）。【島根県／風見鶏さん】ちょっと早くなっちゃったけど、『マジバケ2』に喜びのハガキが届いたので今号で特設です！
●『マジバケ2』予想！ 新しい属性のキャラクターとか、ありえるかもしれません。新属性は氷なんてどうでしょう！【岩手県／桜乃桃華さん】今でもたくさんの属性がありますからね～。あんまり多いと迷っちゃう!?

【岩手県／菜乃葉菜さん】中学生で気にする事はないと思うけど、好きなのが出るとやめられないね(り)

【山口県／藤リンゴさん】初めの属性って、たくさんあって迷いませんか？ 音とか変わったものも多いし(り)

【熊本県／青時水海さん】ブラウニーブラウン特有の世界観は、きっとDSでも健在でしょう！(り)

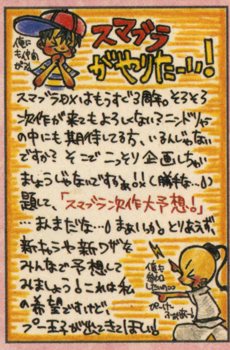
【鹿児島県／りくるさん】ワイヤレス通信機能で、アミーゴがもっとパワーアップ？ とか考えちゃいます(り)

【長野県／結架悠生さん】

11/21だヨ 特別復活！

最近投稿が多かった＆リクエストにお応えして、スマブラ部DX久々の登場です！

【山形県／トルネードシャフトさん】11/21発売の目玉ソフトがないのは、確かにちょっと寂しいですね(り)




【愛知県／8マル7さん】きっとタッチパネルを指ではじく！ とか、かややんと話してます（笑）(り)

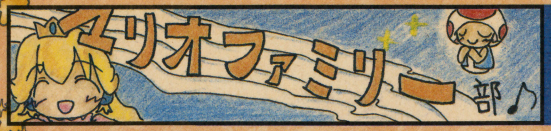
【北海道／まろろさん】DS版は、きっと16人で対戦できるに違いない。タイトルは『超乱闘』で！(か)

【群馬県／ヒトミさん】続編作るの大変だな～と思うくらいボリュームあるもんね。でも欲しいファン心(か)

【大分県／友希さん】今でもよく遊ばれるソフトですね。一騎打ちを続けるのは、試合のようでいいなぁ(り)

【和歌山県／仁志さん】ちょっと特別な11/21。そんなお便りもあわせて紹介…延期の日々も懐かしい(り)

●ニンテンドーDSは買う予定なかったんです。しかし！ 発売ソフトの表を見ていると、『マジカルバケーション』の名が！ それを見たとたん、持ち金&DS価格をソッコーでチェックしました。もう買う気まんまんです！ 特に私はガナッシュLOVEです。属性は風ですヨ。【愛媛県／疾風さん】そうそう。自分も店頭で欲しいソフトを数えてみたら7本に…。合計金額は怖いので計算しません（笑）(か)




【長崎県／はくとさん】

# マリオテニスGC

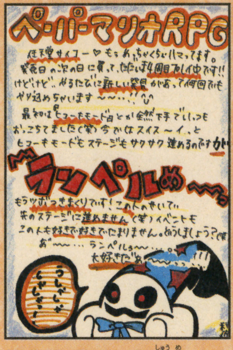
**【神奈川県／ワル・ワルイージさん】**体験版で興味を持ってくれる人がたくさんいるといいですよね(り)

**【岩手県／輝翼澄空さん】**もはや外せないでしょう! しかも使いやすいキャラとして絶賛されてましたね(り)

**【和歌山県／早乙女らいむさん】**ルイージはとことん「情けない」イメージに。昔からそうだったっけ?(か)

## ペーパーマリオRPG

**【北海道／雪時雨さん】**長い時間かけてクリアして、そして2周目とは…。それだけの魅力ありますな(か)

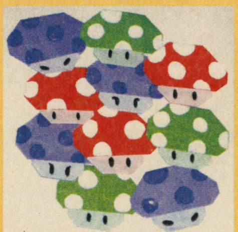



**【東京都／おれんじ卵さん】**チビヨッシー、おむつのクセに生意気な表情を! と思うのは私だけ?(か)

**【北海道／秋佐さん】**4周目! ところで、ランペルの人気がじわじわ上がってます。オバケ系人気だなあ(り)

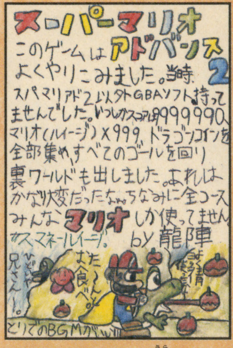
**【愛媛県／マズルカさん】**組体操の「扇」。ランペル、シワになるっていうか伸びてしまいそう…(り)

### ペーパーキノコ?



こちらの写真は**青森県／ル・ル・ルイージさん**が送ってくれた、折り紙のキノコ(どうやって折るのかなあ?)。丸っこい形のキノコだから、カオを描けば『マリオ』シリーズに登場するキノコにそっくりですね!

## まわるメイドインワリオ




**【愛知県／ポケマニさん】**カット&アナのAボタンゲーム、ボス戦は一応本体を「まわす」のが笑えました(り)

**【大阪府／STARさん】**ガチャコロンで出る『ジャンプマン』がお気に入り。記録が3ケタいかない～(か)

**【宮城県／龍陣さん】**裏ワールドはノコノコがマリオのカオになっててビックリしますよね!(り)

【京都府／向日葵緑人さん】

**【大阪府／クラルさん】**トロッコではリンクの叫び声もいいですよ。手前の鉱山の「ヤットコ」もラブ(か)

**【東京都／時さん】**ゲームに全く興味がなかった人を虜にした『オカリナ』。やっぱりすごい!(り)

**【山口県／ピンぽん改め舞花隆さん】**『ムジュラ』先にやっちゃいましたか。『オカリナ』あるといいでしょ?(り)

**【茨城県／黒ねこ丸さん】**ナビゲート役だけでなく、マコレみたいに一緒に攻略できるキャラほしいかも(り)

**【福島県／天龍翔さん】**今『タクト』をやると、ネコ目リンクの顔も変わったな～と思うのでは?(か)

**【岩手県／草ダネさん】**持ってる人はたくさんいますよ～。いい曲たっぷり、お買い得な2枚組!(り)

### クリアに必須ではないけれど…、極める?

**【茨城県／ルーイジさん】**しずむルアーを使ってしまうと、結構後悔します。釣り堀は色々細かい!(り)

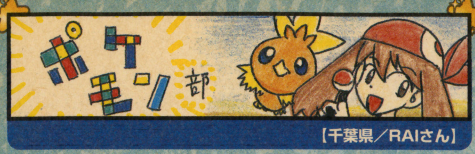
↑しずむルアーを使った場合、ちゃんとチェックされるんです。記録に残っても…クヤシイ!

←また、釣り堀のおっちゃんの帽子を釣り上げて捨てると、罰金をとられますよね。そのままセーブしてしまうと、もう帽子は戻りません…

●『風のタクト』で「注目」の設定は最初ホールドになってますよね。私は『オカリナ』の時スイッチだったんですよ。でも、『タクト』でホールドのまま始めてしまったら、おし続けるのも結構イイ感じでした。スイッチがやりにくいくらい。コントローラのおしやすさと、ずっとおしていられるグラフィックのおかげですよね。**【青森県／海風ナツカさん】** 『オカリナ』もホントはホールド推奨。やりやすいよね。(り)



**お便りのあて先は** イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ ○○部」係まで (イラストの裏にペンネーム書いてね)




【千葉県／RAIさん】

## コウジタウン ポケモン研究所

最近はポケルスの話題をよく聞きますが、タマゴにもうつるんですねぇ。

●私の色違いポケモンは、紫のサメハダーです。体重88kgの彼をよく釣ったものです。【千葉県／出るセイバーさん】高性能な釣り竿!?

【新潟県／カトパンさん】伝説ポケモンの色違いは、ものすごくレアですよね！ いいなあ～(り)

【福岡県／ちはるさん】気づくと手持ちポケモンに広まってて驚きますよね。うつしまくりましょ(り)

【茨城県／YUKIさん】古代ポケモン好きとは目の肥えたお嬢さんですね！ マイナンもお気に入り？(り)

【島根県／ラせんさん】秘密基地とユニオンルームで自分のキャラクター変わっちゃうんですね…(り)

【奈良県／あきらさん】それぞれが主人公ですね。すてき～(り)

## ポケモン作文

●ショップのアンケートとバトルタワーで、『バテン・カイトス』風に作ってみました。
カラス「まける きがしない ぜ！」
リュード「ボクは まけ ない !!」
リュード「さいこう の じぶんを みせて ください ！」
ギバリ「らくしょう らくしょう ！」
リュード「いい しょうぶ でした ね」
今度は女性メンバーのを考えてみようと思います。【千葉県／叙瑠樹さん】元が戦闘セリフだから、バトルタワーにぴったり！

【静岡県／さとこさん】

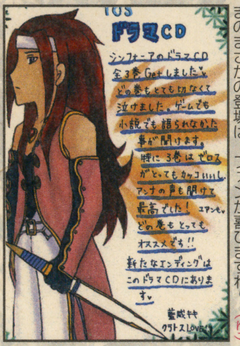
【大阪府／リュガさん】『なりダン』もあってナムコ部はまだ『テイルズ』熱が冷めそうにないですね！(り)

【新潟県／水木蛙さん】ゲームデザインが『天外魔境Ⅱ』の舛田さんなんだって！ システムも期待～(か)

【北海道／師羅(元ひづめ)さん】自分はどう頑張ってもグレード1…テクニカルスマッシュ狙うべき？(り)

【東京都／五十嵐恵さん】ゲームを補足する内容だからシリアスだったけど、ギャグもいいですね～(り)

【茨城県／紅風さん】好きなキャラのだけ…ってわけでなく、みんな全巻揃えてるのかな？ すごい…(り)




【神奈川県／藍威キキさん】アンナさんやユアンさまのまさかの登場は、ファンが喜びますね～(り)

## バテン・カイトス

【熊本県／ねこクラゲさん】自分もそう…普通は2周目でゆっくりサブイベント…って人が多いですけどね(り)

【？／まがみタクスさん】私もずっとミズチ様使ってたな～。「もう怒ったね！」ばっかり聞いてました(か)

【大阪府／ピートさん】「教えてもらった事が沢山あります。…例えばアボカドに醤油で中トロ」って！(り)

●この間ロイド君が、秘奥義「天翔蒼破斬」をキメて、敵を滅殺しましたが、本人は「くそー！ 出番がなかった!!」と一言…。何が不満だったのさ？ ロイドくん…。【福井県／火神陽輔さん】技はきめたけど、いい所を他の人に持ってかれてたんですかね？ 秘奥義の出し方について時々質問が寄せられるのだけれど、教えてくれた人もいるので紹介します。

●ロイドの秘奥義「天翔蒼破斬」は、称号「時空戦士」をとったあと、マテリアルブレードを装備してHPがわずかな時にA・B・Xボタンを同時におすと出ます。コレットの「ホーリージャッジメント」は、ホーリーソングとジャッジメントをそれぞれ50回以上使った状態でホーリーソングを使うと、時々発動します。【北海道／海森ほたるさん】ホーリーソングを使う時、普通はターゲットが味方に表示されるけど、コレが表示されない時はホーリージャッジメントが出ます。手早く見たければ、ターゲット表示が出なくなるまで技キャンセル（R）をしよう。

↑このTAGETの文字が出なくなるまで技キャンセル（Rトリガー）を繰り返せば、比較的楽に見られます

●やってみようぜSPコンボ！ ということで、下の4つを実際にやってみました。

**キュウリ＋ハチミツ**
ショリショリ…食感を気にしなければメロン…。

**チーズ＋ハチミツ**
チーズを細かく切らないと、栗味の後に塩味が…。

**焼きプリン（Vol.108のGAAさんの投稿により）＋しょうゆ**
ぐはっ！ オレうに嫌いなのを忘れてた…ってくらい、うに味。

**アボカド＋しょうゆ**
がはっ！ そういえばオレ、アボカド嫌いだよ…。でもちゃんと中トロの味。
やっぱしょうゆは攻撃的？ いや、好き嫌いが多いだけか。でもちゃんとこの味なので、Let's！【千葉県／叙留樹さん】またチャレンジャーが…！ 食べ物以外のSPコンボも試せるかな？

●『シンフォニア』のロイドとクラトスさんはトマト嫌いだというネタを見かけます。最初は「ふーん」程度だったんですが、しばらくして「この情報はどこから流れてきたんだ？」と思い始めてきました。教えて下さい。【新潟県／自分もトマト嫌いのサチさん】料理の追加食材、得意料理から…かな？ ロイドとクラトスはトマトを使った料理が苦手。他にもゼロスはメロンが好きとか、こんな所からも個性が感じられますね。(り)

【静岡県／桜綏ちゃいむさん】

## ニンテンドーワールドに『MOTHER3』の出展はなし。残念…

【埼玉県／来夢四葉さん】回復アイテムの食べ物は、種類が多くていいですよね。特にサマーズ！(り)

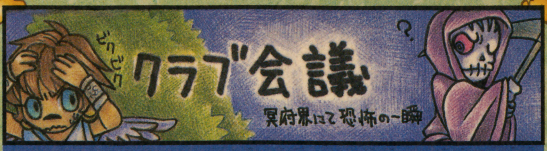
【福岡県／彩丹福太さん】「踊りましょ」のシーンは一生忘れない。どんな豪華なムービーよりも美しい(か)

【東京都／おだたかしさん】ムーンライダースもですね～。鈴木さん、前はよくテレビ出てたのにな(か)

【東京都／絵無とまとさん】N64版『3』の曲は糸井さん大絶賛。昔展示会でヘッドホンを用意したくらい(り)

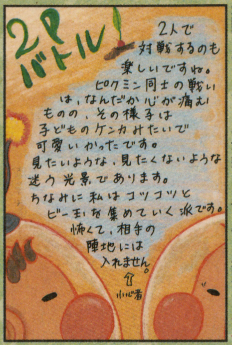
【京都府／心菜さん】あー、図書館に地図を返さなきゃ…ってね。しかしルーズな図書館ですよねえ(笑)(り)

【大分県／GAAさん】いやいや、全然普通です。音はこのゲームの重要なファクターのひとつです(か)




【栃木県／コーディエさん】

特に決まった部がないソフトはこちらで掲載します。イラスト面にゲームタイトルをわかりやすく書いておいてくださいね。




【神奈川県／フチアさん】陣地を決めて遊ぶゲーム、実際にありますよね(泥警とか)。似た感覚かも(り)

【東京都／チョモラン山★さん】動き方も個性がありますね。じっくり見てみると楽しいです(り)

【沖縄県／藤田達也さん】『マザー』はアメリカテイストだから、『シムズ』で作りやすいのかな?(り)

### ファミコンミニ ディスクシステムコレクション

【千葉県／クロトさん】おめでと！ガードが付くまではすごく難しいけど、その後がめちゃ楽しいよね(か)

【東京都／詩亜さん】「どんべとひかりに」…っていう後悔の仕方に思わずウケてしまいました…(笑)(り)

●私も『ファミコンミニ ディスクシステムセレクション』10本買って登録したんですが、かややんさんの写真と違って黄色じゃない普通の段ボール箱（デザインは同じ）でテープで両サイドを固定してありました。いいなあ、初回分…。【千葉県／2Dライクさん】えーっと、今だにもったいなくて開けてません(笑)。

### アドバンス ガーディアンヒーローズ

【滋賀県／海神竜馬さん】受験ですか～。今作はトレジャー制作のGBA版ですが、いかがでしょう?(り)

【大阪府／龍安さん】トレジャー専売特許のヘンテコ操作(ほめ言葉)なので、ハマればいけます。ぜひ！(か)

【新潟県／みゅりあさん】

【香川県／凪原ライセさん】今の給食では世界の料理が出されるんですね～。うちの時代には白米しか…。タンドリーチキンは編集部の下にもあるファミレスでも食べられたりします(か)

【岡山県／栗原ひろさん】使いやすいのは、やっぱり攻撃or回復魔法系。でも好みで選ぶのが一番！(か)

【神奈川県／渡瀬アギトさん】『黄金』は世界のいろんな所から名前をとっていますからねえ(り)

【大阪府／秋桜龍さん】何でピカードなんでしょう(笑)。チルドで凍らせて逃げ場をなくすため!?(り)

【静岡県／麻倉サイさん】う。いや、やっぱ着ない方がいいんでは(苦笑)。シバがすごく嫌がりそう～(り)

●私もゲームボーイプレーヤーで『黄金の太陽』プレイしました！迫力があってスゴかった！召喚も、ド迫力！スバらしかったです～。おかげで何時間もやってしまい、視力がかなり落ちました(汗)。【大阪府／香月静香さん】やりすぎには注意ですね～。疲れてしまったら、サウンドテストで曲をじっくり聴くのもいいかも。GBAで聴くのと違ってキレイです。ヘッドホンがあるとなおいいですね。(り)



お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ ○○部」係 まで（イラストの裏にペンネーム書いてね）

【千葉県／光莉音さん】

【神奈川県／友恵さん】まだクリアしてないので、ぜひ言わないで〜（笑）。裏もあるの〜!?（か）

●『ロックマンX』シリーズはムズカシイ分、エンディングはうれしいですぅ！【熊本県／鷹鷲希菜さん】うんうん。最近アクションの『X』はごぶさただけど（泣）。ストーリー性が高いからこそ、RPGでもおもしろい作品にできたんでしょうね。

●『ロックマンX コマンドミッション』、私は最大HIT213、最大攻撃量306946を達成しました。私自身この記録を抜けそうなので、がんばってみます！今の時点で124時間やりこんでます。【北海道／芹架さん】おお〜。指痛くならなかった？（笑）

●『シンフォニア』のしいなが大好きだァァァ!!「素直じゃない」「口より先に手が出る」「照れ屋」…んも〜っ、可愛すぎです!! 特にヘイムダールの夜間デート！ 上記のような女の子の「女の子らしい顔」に弱いんです…エヘ。【兵庫県／葵ゆきさん】『シンフォニア』のキャラで愛をさけ部あてに投稿が多いのは、最近はゼロスくん、しいな、プレセアです。しいなは憎めないキャラだから、好感を持てる人が多そう。（り）

【徳島県／みるくるみさん】あと2カ月！ 怖くてショッキングなイメージばかりですが、物語がいいのよ（か）

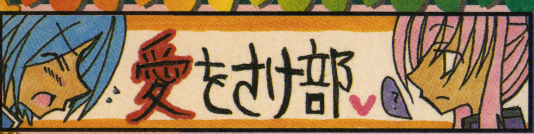
【岐阜県／ちぃちゃんさん】いろんなキャラが出てきてますよね。アシュリーはやっぱりレオンと？（か）

【埼玉県／ZERO式さん】あっ、これネタバレ…？ みんなもうクリアしてるみたいだから大丈夫かな？（り）

【三重県／田村幸恵さん】声が変わっても好きで良かったゾナ。てことは黄色いマフラーって009…？（り）

【兵庫県／クローディアさん】結果を聞くのが楽しみなんですよね。気楽に場所を選べるのもいいです（か）

【愛媛県／アゾンムス（仮）さん】DSでも欲しいかも〜。画面をこすってHIT数を稼ぐとかできそう？（か）




【石川県／めっちぽーさん】

大好きなキャラに、タイトルに、クリエーターに…愛をさけべ！

時姫さんは、自分で『パネポン』のシールを作ってGBAに貼ってるそうで、シールを同封してくれました（右の写真）。GBなんかを自分で飾るのも素敵ですね。世界で1台のオリジナル！

【静岡県／カラスのジョニーさん】10年ピアノやってる人でも、モルド・ゲイラ戦の曲は難しいんですか！（り）

【群馬県／こげふでさん】ドジでよく転ぶぶん、ひざこぞうとかが強くなってる気がします、彼女（か）

【青森県／虹色セイさん】アクセル好きの人ってさりげなく多いかも。イラストちらちら見かけますね（り）

【大阪府／難波彩加さん】よくわからない人は『続タイ』をやってみよ〜。ホントかわいいよ（か）

【東京都／鳥飼栗鼠さん】おてんば姫のイメージが定着しつつあるけど、素朴さがいいですよね（り）

【東京都／時姫聖さん】SFC『パネポン』プレイヤーは、『パズコレ』で女王リップが出ると思ったハズ…（り）

コチラの部へのおたよりもお待ちしてます

あと カービィ部

## どうぶつの森部

【石川県／もっちぃさん】実は『森＋』は記念日が日本仕様なので分かりやすいという利点が（笑）（か）

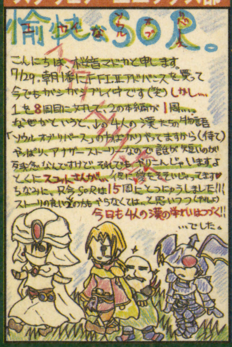
## ファイアーエムブレム部

【愛知県／桐須野スウさん】この2人の支援はないけど、ロスは「兄ちゃんって呼べ」とか言ったりも（り）

## セガ部

【栃木県／ノッチーさん】やりこみましたね〜。それは感激するなぁ。おめでとうございます！（り）

## スクウェア・エニックス部




【福岡県／桜音マドカさん】短いからこそ、何周もやりこんでしまうのかもしれませんね？（り）

## しめきりインフォメーション

【宮城県／かてなくるぎさん】

●しめきり情報枠は、ハガキサイズに8cm×8cmくらいの枠を作って応募してください

●ニンドリドットコム（http://www.nindori.com/）からオンラインページにも行けますよ！ イラストをホームページに載せてもいい人は、「WEB OK」と書いておいてくださいね

ヒミツの（？）パスワード：ninjin


各部の看板を投稿する時は、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと嬉しいです。アンケートハガキの投稿欄に看板を描いてくれるのもOK。ちなみに投稿はスペースや特集の都合により、多少時間が経ってから掲載される事もあります。不採用でもニンドリ.comのファンクラブページに掲載することがあります。今までの投稿作などを載せてもいい人は教えてくださいね。WEB上に載せるのが嫌な人は一言添えて下さい。

第17回 毎回いろんなテーマに挑戦！ ゲームに関する疑問を徹底調査するページ

# ニンドリリサーチ 200X

## ネームバリューは抜群！ でも…ゲーム内容は？ 映画ゲームって、つまらない？

「タレントもの」並みにつまらないものという先入観がある「映画ゲーム」。実際、映画ゲームは本当につまらないのか？ レッツ検証！

今回のテーマ：映画ゲームのおもしろさを再検証 (担当：本ちゃん)

# 映画ゲームの歴史を振り返り、その変遷を改めて検証する！

「映画ゲーム」とは映画を原作としたゲームのこと。メーカーが版権を取る→映画のキャラクタが主人公のゲームを企画→なぜかストーリーはオリジナル→映画とは似ても似つかないゲームが完成。こんな「ダメだこりゃ」な流れで作ってるんじゃないかと想像するのだが実際はどうなのか？ FCからGCまで、任天堂家庭用ハードで発売された映画ゲームを振り返ってみよう。

## FC 31タイトル 『グーニーズ』など良作が数点ほどあったが全体的にゲームの質は低かった

記念すべき映画ゲーム第1弾は『グーニーズ』。映画音楽を再現したポップなサウンドと、適度に謎が含まれたゲーム性で大ヒット。「映画ゲーム」は幸先の良いスタートを切った。その後『ドラえもん(ハドソン版)』や『スウィートホーム』など、FCなりに原作の世界観を再現した良作があったが、全体的には原作無視のネームバリューに頼った作品が多かった。

FC後期のタイトルを見て欲しい。「映画の名前も知ってるし面白かった！ でもゲームは…それが出ていたことすら知らないよ」という人も多いのでは？

### FC用 映画原作タイトル

| 発売日 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|
| 1986年 2月21日 | グーニーズ | コナミ |
| 1986年 9月19日 | 子猫物語 | ポニーキャニオン |
| 1986年 9月22日 | ゴーストバスターズ | 徳間書店 |
| 1986年11月21日 | 長靴をはいた猫 | 東映動画 |
| 1986年12月12日 | ドラえもん(ハドソン版) | ハドソン |
| 1986年12月18日 | キングコング2 怒りのメガトンパンチ | コナミ |
| 1986年12月26日 | 時空の旅人 | ケムコ |
| 1987年 1月 7日 | ラビリンス | 徳間書店 |
| 1987年 3月18日 | グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦 | コナミ |
| 1987年11月 6日 | ルパン三世 | ナムコ |
| 1987年12月 4日 | スターウォーズ(ナムコ版) | ナムコ |
| 1987年12月 4日 | ランボー | パック・イン・ビデオ |
| 1987年12月11日 | トップガン | コナミ |
| 1987年12月26日 | スーパーマン | ケムコ |
| 1988年 3月10日 | プレデター | パック・イン・ビデオ |
| 1988年 9月16日 | 霊幻道士 | ポニーキャニオン |
| 1988年12月 9日 | ゴジラ | 東宝 |
| 1989年 8月25日 | ロボコップ | データイースト |
| 1989年 9月19日 | マルサの女 | カプコン |
| 1989年12月15日 | スウィートホーム | カプコン |
| 1989年12月15日 | トップガン2 | コナミ |
| 1989年12月22日 | バットマン | サンソフト |
| 1990年12月14日 | グレムリン2 | サンソフト |
| 1990年12月26日 | NEWゴーストバスターズ2 | HAL研究所 |
| 1991年 4月 2日 | ロボコップ2 | データイースト |
| 1991年 7月19日 | ダイハード | パック・イン・ビデオ |
| 1991年11月15日 | スターウォーズ(ビクター版) | ビクター音楽産業 |
| 1991年12月27日 | ハドソン・ホーク | エピック・ソニーレコード |
| 1992年 3月27日 | HOOK | エピック・ソニーレコード |
| 1992年 6月26日 | ターミネーター2 | パック・イン・ビデオ |
| 1993年 3月12日 | スター・ウォーズ帝国の逆襲 | ビクター音楽産業 |

## SFC 22タイトル つまらない映画ゲームの全盛期 名作と呼べるタイトルは1本もなし

SFCは映画ゲームの氷河期。名作と呼べる作品が1本もない悲惨な状態。『ストII』全盛期のカプコンの『アラジン』が佳作と言えるくらい？ 1300タイトル以上あるSFCソフトで、たった22タイトルしかないのも、映画ゲームに対するメーカーの見方(＝版権代が高いのに売れない)を示している？

### SFC用 映画原作タイトル

| 発売日 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|
| 1992年 2月28日 | ロケッティア | アイ・ジー・エス |
| 1992年 8月11日 | ホーム・アローン | アルトロン |
| 1992年12月18日 | スーパー・スター・ウォーズ | ビクターエンタテインメント |
| 1993年 1月 8日 | エイリアンVSプレデター | アイ・ジー・エス |
| 1993年 2月26日 | バットマンリターンズ | コナミ |
| 1993年 7月 9日 | エイリアン3 | アクレイム ジャパン |
| 1993年 7月23日 | スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャー2 | 東芝EMI |
| 1993年11月26日 | アラジン | カプコン |
| 1993年12月17日 | スーパー・スター・ウォーズ 帝国の逆襲 | ビクターエンタテインメント |
| 1993年12月22日 | 超ゴジラ | 東宝 |
| 1994年 6月24日 | ジュラシック・パーク | ジャレコ |
| 1994年 7月 8日 | 美女と野獣 | ハドソン |
| 1994年 7月15日 | ジャングルブック | ヴァージンゲーム |
| 1994年12月 9日 | ゴジラ 怪獣大決戦 | 東宝 |
| 1994年12月 9日 | ライオン・キング | ヴァージンゲーム |
| 1995年 4月28日 | トゥルーライズ | アクレイム ジャパン |
| 1995年 5月26日 | スターゲイト | アクレイム ジャパン |
| 1995年 6月23日 | スーパー・スター・ウォーズ ジェダイの復讐 | ビクターエンタテインメント |
| 1995年 6月30日 | ガメラ ギャオス撃滅作戦 | サミー |
| 1995年 7月28日 | インディ・ジョーンズ | ビクターエンタテインメント |
| 1995年10月27日 | ジャッジ・ドレッド | アクレイム ジャパン |
| 1995年10月27日 | バットマン フォーエヴァー | アクレイム ジャパン |

## N64 4タイトル 映画ゲームが一斉にCD-ROM対応機種に移行 だが、N64の機能を活かした名作も登場

この頃になると、プレイステーション、サターンなど、CD-ROMを対応メディアとするゲーム機が登場。映画並みのムービーを再現できる大容量メディアは映画ゲームにピッタリ…とメーカーが思ったのだろう、映画ゲームはPS、SSに一斉に移行。一方、マスクROMをメディアとするN64はサードパーティタイトルはゼロに。任天堂タイトルだけになったが、N64ならではの独特の3D機能で映画ゲームを表現。『ゴールデンアイ』という歴史的名作を生み出した。

### N64用 映画原作タイトル

| 発売日 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|
| 1997年 6月14日 | スター・ウォーズ 帝国の影 | 任天堂 |
| 1997年 8月23日 | ゴールデンアイ007 | 任天堂 |
| 1999年 7月21日 | スター・ウォーズ エピソード1：レーサー | 任天堂 |
| 1999年 8月27日 | スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊 | 任天堂 |

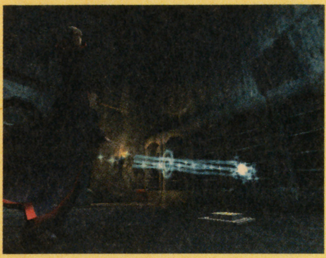
ハミダシニンドリ このページは文字や表ばっかりで見てても面白くなーいとお嘆きの皆さん。これにはワケが…。映画ゲームのコピーライト（©で表現される権利表記）はめっちゃ長いのよ。↗



©2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and ©Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights ©JKR WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & ©Warner Bros. Entertainment Inc. (s04) ©MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a/ Tolkien

## GC 18タイトル EAが大ヒット映画を積極的に映画化 美しい映像で映画の世界を再現

GCで光メディアを採用すると、映画ゲームが復活。映画原作のゲーム化に熱心なEAによって『スター・ウォーズ』『ハリー・ポッター』『ロード・オブ・ザ・リング』など大ヒット映画作品が次々とゲーム化された。



↑まるで実写のようなリアルさが売りの『ハリー・ポッター』シリーズ

その内容は映画を忠実に再現したものから、映画をモチーフとしたオリジナル作品までさまざま。美しい映像で映画の世界が再現され、原作ファンも納得のデキの作品が増えた。

その他にも『ゴジラ 怪獣大乱闘』『SPIDER-MAN』『ミッションインポッシブル』はゲームの質が高く、「映画ゲーム」というだけでなく、ゲームとして面白いものとして評価された。

### GC用 映画原作タイトル

| 発売日 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|
| 2002年 3月22日 | スター・ウォーズ ローグ スコードロン2 | エレクトロニック・アーツ |
| 2002年11月23日 | ハリーポッターと秘密の部屋 | エレクトロニック・アーツ |
| 2002年12月12日 | ゴジラ 怪獣大乱闘 | アタリ |
| 2002年12月26日 | TOP GUN エース オブ ザ スカイ | タイタスジャパン |
| 2003年 2月13日 | SPIDER-MAN | カプコン |
| 2003年 2月14日 | ロード・オブ・ザ・リング／二つの塔 | エレクトロニック・アーツ |
| 2003年 3月20日 | スター・ウォーズ クローン戦争 | エレクトロニック・アーツ |
| 2003年 3月21日 | バットマン：ダークトゥモロー | ケムコ |
| 2003年 6月19日 | ENTER THE MATRIX | バンダイ |
| 2003年11月13日 | ハリー・ポッター クイディッチ・ワールドカップ | エレクトロニック・アーツ |
| 2003年11月21日 | スターウォーズ ローグ スコードロンⅢ | エレクトロニック・アーツ |
| 2003年12月 6日 | ファインディング・ニモ | ユークス |
| 2003年12月11日 | ハリー・ポッターと賢者の石 | エレクトロニック・アーツ |
| 2004年 1月 8日 | ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還 | エレクトロニック・アーツ |
| 2004年 2月11日 | 007 エブリシング オア ナッシング | エレクトロニック・アーツ |
| 2004年 3月 4日 | ROBOCOP 新たなる危機 | タイタスジャパン |
| 2004年 3月25日 | ミッションインポッシブル-Operation Surma- | アタリ |
| 2004年 6月26日 | ハリー・ポッターとアズカバンの囚人 | エレクトロニック・アーツ |

## まとめ ゲームが映画と肩を並べ、超える日も近い？

家庭用ゲームの黎明期は、その表現能力の低さから、映画の魅力を再現するには厳しすぎた。だが、大容量の光メディア全盛のいま、映画さながらのCGムービーを展開できるようになり、映画ファンも納得いく原作の雰囲気を損なわないゲームが次々と登場。ときには、映画を超えるほど美しい映像を実現したゲームも珍しくなくなった。

現在は『バイオハザード』や『トゥームレイダー』のようにゲーム作品が映画化されることも多く、映画とゲームはますますボーダーレス化していくだろう。『FFⅦアドベントチルドレン』のように、映画レベルの映像作品がゲームハード用メディアで先行公開される…なんてことが、当たり前になっていくのかもしれない。

↑『ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還』は映画公開1ヵ月前に発売された。映画の雰囲気を味わえる予告版といえる

### 映画公開前にゲームで世界観を体験!!

←『ファインディング・ニモ』は映画公開と同時発売

### 映画ゲームは売れているのか？

ところで気になるのは映画ゲームの売り上げ。大ヒット…という話はあまり聞かないが、どれくらい売れているのか調べてみた（GCのみ）。1位は意外にも『ゴジラ』。それでも3万6千本が精一杯。映画レベルの大ヒットとまではいかないようだ。

### GC用のおもな映画ゲームの売り上げ

| タイトル | メーカー | 発売日 | 価格 | 実売累計 |
|---|---|---|---|---|
| ゴジラ 怪獣大乱闘 | アタリ | 2002年12月12日 | ¥5,800 | 36,079 |
| ファインディング・ニモ | ユークス | 2003年12月 6日 | ¥6,090 | 32,554 |
| ハリー・ポッターと秘密の部屋 | エレクトロニック・アーツ | 2002年11月23日 | ¥6,800 | 31,911 |
| 007 エブリシング オア ナッシング | エレクトロニック・アーツ | 2004年 2月11日 | ¥7,140 | 21,984 |
| エンター・ザ・マトリックス | バンダイ | 2003年 6月19日 | ¥7,140 | 13,132 |
| ハリー・ポッターとアズカバンの囚人 | エレクトロニック・アーツ | 2004月 6月26日 | ¥7,140 | 10,120 |
| ロード・オブ・ザ・リング/王の帰還 | エレクトロニック・アーツ | 2004年 1月 8日 | ¥7,140 | 9,502 |
| ハリー・ポッターと賢者の石 | エレクトロニック・アーツ | 2003年12月11日 | ¥6,090 | 7,627 |
| ロード・オブ・ザ・リング/二つの塔 | エレクトロニック・アーツ | 2003年 2月14日 | ¥6,800 | 7,150 |
| ハリー・ポッター クィディッチ ワールドカップ | エレクトロニック・アーツ | 2003年11月13日 | ¥6,090 | 5,743 |
| スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅢ | エレクトロニック・アーツ | 2003年11月21日 | ¥7,140 | 4,715 |
| ミッション：インポッシブル オペレーション・サルマ | アタリ | 2004年 3月25日 | ¥6,090 | 1,815 |
| バットマン ダークトゥモロー | ケムコ | 2003年 3月21日 | ¥6,800 | 1,235 |

### 調査して欲しい「テーマ」を募集中

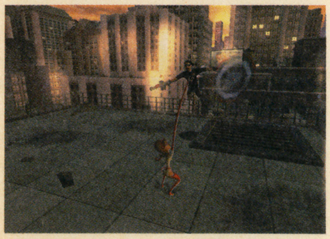
オッス！ マッスルだ!! このコーナーでは、読者のみんなから調査のテーマを募集しているぞ!! 今回みたい真面目なものから、おバカなネタまで、気軽に応募してくれ！

●あて先●
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ニンドリリサーチ200X」係まで

## 編集部オススメ映画ゲーム Mr.インクレディブル（ゲームキューブ）

### 男ならDSは後回しにしてコッチを買え！

海外アニメ映画が題材、いわゆる洋ゲー、3Dアクション…、あんまりいいイメージがわかない要素満載だが、これは違う！ ストーリーは原作に忠実で、プレイヤーを置いてきぼりにさせないムービーで感情移入バッチリ、操作も必要最低限で簡単アクション、なにより難易度がやさしいのでサクサク進む。やればやるほど映画を見たくなる、メーカーの策略に見事にハマったなぁ。（種市）



↑5人のインクレディブル一家の個性、それぞれが持つスーパー・パワーがうまくゲームに反映されている。要するに原作が面白いんだろうな、こりゃ映画も大ヒットだわ

## 編集部オススメ映画ゲーム スターウォーズ（ナムコ版）（ファミコン）

### "不忠実さ"も味になる!?

映画ゲーが原作に忠実になったのはホントごく最近のことで、一昔前には幽霊オヤジが元気ハツラツには ね回る『アダムスファミリー』、ネズミに触ると即死する『子猫物語』など違和感バリバリなのも多かったですが、こーいう不忠実な設定にも妙な味があったと思いますね。FC版の『スター・ウォーズ』は「サソリベイダー」「ギャオスベイダー」などの安っぽいオリキャラでファンを腰砕けにさせましたが、当時映画を未見だった私には、その戦隊モノの怪人みたいなセンスがツボでした。（本郷）

ハミダシニンドリ ✓このページで、写真をたった4枚掲載しただけで、2ページにまたがるコピーライトだらけに…。これを見るたびに、外国映画の著作権に対する意識の高さを思い知らされたりする。

Enterprises under license to New Line Productions, Inc.Game Code and certain audio visual elements ©2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. ©2003 Disney/Pixar. ©2003 YUKE'S The Incredibles ©Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Published and distributed in Japan by D3 Publisher Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは
12/20
プレゼントは91ページで選ぼう!!

## 今号のアンケート Enquete

91ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不要です。**しめ切りは12月20日(消印有効)**、当選者は2005年1月6日発売予定の本誌で発表。

### 記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

| 記入例 | |
|---|---|
| ○よい例→ | 01、44 |
| ×悪い例→ | 1、44 |

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外の方は0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。また、誌面に年齢を掲載してもいい方はOKに○を、掲載してほしくない方はNGに○をつけてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたがよく使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 攻略してほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、128ページ「ソフト発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 特集を組んでほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、128ページ「ソフト発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

12 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んでください。番号は、128ページ「ソフト発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

13 あなたが本誌の付録に付けてほしいと思う文房具はありますか? 次の中から、ほしいもの全てに○をつけてください。その他の方は、ほしい文房具を書いてください。
1.ペンケース
2.下敷き
3.手帳
4.鉛筆、シャープペンシルなど
5.消しゴム
6.定規
7.その他
8.文房具をほしいとは思わない

14 2004年に発売された、ゲームキューブとゲームボーイアドバンス、ニンテンドーDSのソフトで一番面白かったと思うソフトは何ですか? それぞれのゲーム機ごとにソフトを1本選んで、タイトル名とその理由を書いてください。

15 あなたが今年のゲームに関するニュースで、一番印象に残ったものはなんですか? 印象に残ったニュースと、それに関する意見や感想などがあれば、自由に書いてください。

### 表1

| No. | 雑誌名 |
|---|---|
| 01 | 電撃ゲームキューブ |
| 02 | ファミ通キューブ+アドバンス |
| 03 | 電撃PlayStation |
| 04 | HYPERプレイステーション2 |
| 05 | ザプレ(ザ プレイステーション) |
| 06 | ファミ通PS2 |
| 07 | ファミ通Xbox |
| 08 | ドリマガ |
| 09 | 週刊ファミ通 |
| 10 | Vジャンプ |
| 11 | ちゃお |
| 12 | なかよし |
| 13 | りぼん |
| 14 | コミックボンボン |
| 15 | コロコロコミック |
| 16 | 少年ガンガン |
| 17 | 週刊少年ジャンプ |
| 18 | 週刊少年サンデー |
| 19 | 週刊少年マガジン |
| 20 | 月刊少年エース |
| 21 | 学年誌(小学1年生～6年生) |
| 22 | 歩く地図 |
| 23 | その他 |

### 表2

| No. | 機種名 |
|---|---|
| 01 | ゲームボーイアドバンス |
| 02 | ゲームボーイアドバンスSP |
| 03 | ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト |
| 04 | ゲームボーイカラー |
| 05 | ニンテンドーゲームキューブ |
| 06 | DVD/GAME PLAYER Q |
| 07 | ニンテンドウ64 |
| 08 | ニンテンドーDS |
| 09 | プレイステーション2 |
| 10 | プレイステーション/PS One |
| 11 | PSX |
| 12 | PSP |
| 13 | Xbox |
| 14 | ワンダースワン/ワンダースワンカラー |
| 15 | Windowsマシン |
| 16 | マッキントッシュ |
| 17 | その他 |
| 18 | 業務用 |
| 19 | 何も持っていない |
| 20 | 特に買いたくない |

### 表3

| No. | 記事名 | No. | 記事名 |
|---|---|---|---|
| 01 | 表紙 | 24 | ヨッシーの万有引力 |
| 02 | (NW大特集)ニンテンドーワールド Touch!DS in 名古屋レポート | 25 | Riviera～約束の地リヴィエラ～ |
| 03 | (NW大特集)これがニンテンドーDSだ! | 26 | 探偵 神宮寺三郎 白い影の少女 |
| 04 | (NW大特集)DS編① 会場の人気集中ベスト5 | 27 | 真型メダロット カブトバージョン/クワガタバージョン |
| 05 | (NW大特集)DS編② 本体同発ソフト大解剖 | 28 | ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース |
| 06 | (NW大特集)DS編③ 初体験プレイの手応えは!? | 29 | ゲームソフトファンクラブ |
| 07 | (NW大特集)DS編④ 充実の期待作スタンバイ | 30 | ニンドリリサーチ200X |
| 08 | (NW大特集)GC編 今冬以降の話題作ズラリ | 31 | マッスルアンケート&読者プレゼント |
| 09 | (NW大特集)GBA編 任天堂タイトル一挙登場 | 32 | 任天堂の質問箱 |
| 10 | (NW大特集)ニンテンドーワールドカウントダウン | 33 | すすめ! 天任家族 |
| 11 | ニンドリ学園COLORS | 34 | どうぶつの森+村じまんフェスタ |
| 12 | デス仙人の教えてあ・げ・る | 35 | ゲームボーイウォーズアドバンス1+2 |
| 13 | 海外あやしいニュース 真実の扉 | 36 | マリオテニス同好会だより |
| 14 | ニンドリランキング | 37 | ポケットモンスター エメラルド |
| 15 | ドンキーコング ジャングルビート | 38 | ドリテク鮮果場 |
| 16 | マリオパーティ6 | 39 | ドリームキングダム |
| 17 | バイオハザード4 | 40 | ニンドリスクランブル |
| 18 | ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎 | 41 | みすずリンクのNews DREAM |
| 19 | キラー7 | 42 | チュンソフト 中村光一さん独占インタビュー |
| 20 | Mr.インクレディブル | 43 | ランキング研究所 |
| 21 | スーパーロボット大戦GC | 44 | NEXT 2WEEKS |
| 22 | NARUTO－ナルト－激闘忍者大戦! 3 | 45 | GC&GBA&DSソフト発売スケジュール |
| 23 | テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | 46 | 特別付録「ゼルダ&ファイアーエムブレム攻略大全」 |

## 11月6日号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ
奈良県/梶本芳幸

②ゲームボーイアドバンスSP
福井県/帆苅恭兵

③ゲームボーイプレーヤー
宮城県/日下卓思

④好きなゲームキューブソフト
東京都/斉藤正明

⑤好きなGBアドバンスソフト
北海道/藤本瑠

⑥メモリーカード251
北海道/吉田雄平
栃木県/小野寺智則
岐阜県/平田葵

⑦ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
大阪府/遠藤英輔

⑧□いアタマを○くする。396日・日めくりカレンダー
宮城県/佐藤一民
千葉県/藤原ヒロミ
東京都/志田祐輔
東京都/高橋慶
鳥取県/木村亮二朗

⑨キングダムハーツ特製デニムポーチ
北海道/大野俊
秋田県/花城一貴
宮城県/上西龍
愛知県/吉川阿由美
滋賀県/井上章
三重県/西口卓馬
和歌山県/片山仁
兵庫県/大迫幸恵
福岡県/末永茉衣
熊本県/平野薫

⑩スーパーマリオブラザーズ ピンズセット
北海道/間野航生
北海道/杉谷優季乃
大阪府/石丸真登
福岡県/松木友佑
山口県/前地拓也

⑪甲虫王者ムシキング オフィシャルシステム手帳&カードホルダーセット
北海道/武藤秀樹
千葉県/山本孝明
神奈川県/加藤舞
愛知県/観月雪
三重県/竹内由紀
滋賀県/水瀬翔
奈良県/久田桃世
京都府/鳥谷隼人
京都府/平田冴子
鹿児島県/小川新一

(敬称略)

## 穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

まだ『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』をクリアしていないのに『ゲームボーイウォーズアドバンス』にハマってしまいました。『FE』はもちろん、『信長の野望』などのシミュレーション好きな私でも手が出なかったのが、この手の近代戦シミュレーション。既存の別タイトルに手を出したこともあるのですが、実在兵器をもとにしたユニットは、その種類がやたらと多く、個々の用途の違いを理解していないと上手く戦えません。プレイの前提として、ある程度の予備知識が要求される敷居の高いジャンルなのです。

しかし、この『ゲームボーイウォーズ』では、ユニットを大幅に整理してあるので覚えることが少なく、かなりとっつきやすくなってます。また、ゲーム序盤には『FE 烈火の剣』のリン編のような丁寧な解説がついているので、説明書を読む必要すらありません。近代戦モノは難しそう、と敬遠していた人に自信を持ってオススメできるタイトルです。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2898

差出有効期限
平成18年7月
19日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM 編集部
Vol.125 マッスルアンケート係 行

| お名前 | フリガナ | ペンネーム | |
|---|---|---|---|
| ご住所 | □□□-□□□□ | | |
| 電話番号 | | ご希望のプレゼント番号 | |

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

# Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.125

1 　 2 　 3 　 年齢を掲載して OK・NG 　 4

5 〔 〕 その他の場合

6 〔 〕 7 〔 〕

8 〔 〕 9 〔 〕

10 〔 〕 11 〔 〕

12 〔 〕

13 1 2 3 4 5 6 7 8 その他

14 ゲームキューブ

ゲームボーイアドバンス

ニンテンドーDS

15

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

# ニンドリ 読者プレゼント

**応募の方法**
アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

**応募締切**
2004年12月20日

**当選発表**
NintendoDREAM 2月6日号(2005年1月6日発売予定)

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## 1 ニンテンドーゲームキューブ

1名

年末年始にかけ、さまざまな期待作がいっぱいのゲームキューブ本体。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

## 2 GBアドバンスSP

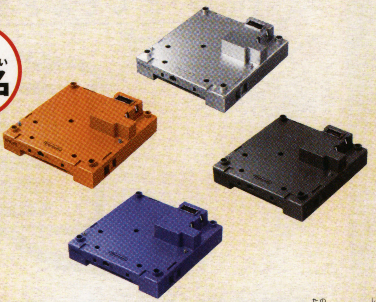
1名

フロントライト搭載で画面が見やすいGBアドバンスの上級機種。全5色の中から希望の色も書いて応募してね

(提供:ニンテンドードリーム)

## 3 ゲームボーイプレーヤー

1名



GC本体に取り付けて、TVでGBやGBアドバンスソフトが楽しめる周辺機器。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

## 4 12月31日までに発売される好きなゲームキューブソフト

1名

12月31日までに発売予定のゲームキューブソフトをどれでも1本プレゼント。希望のソフト名をハガキに書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

## 5 12月31日までに発売される好きなGBアドバンスソフト

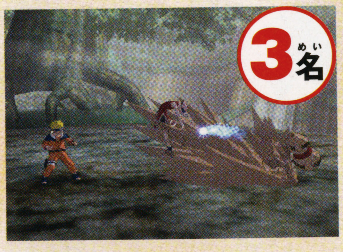
1名

12月31日までに発売予定のGBアドバンスソフトをどれでも1本プレゼント。希望のソフト名をハガキに書いて応募してね。

(提供:ニンテンドードリーム)

## 6 ゲームキューブソフト『NARUTO－ナルト－ 激闘忍者大戦!3』

3名



アニメやコミックで人気のナルトのキャラが戦う対戦アクション。初心者でも簡単なコマンドで多彩な技を繰り出せるのだ。

(提供:トミー)

## 7 メモリーカード251

3名

ゲームキューブソフトのデータをセーブするときに、必要となるメモリーカード251を3名様に。大容量なので、残り容量を気にせずゲームで遊べるぞ。

(提供:ニンテンドードリーム)

## 8 Nintendo ゲームボーイアドバンスSP &カセット ツインキーホルダー

セット2名

GBASP本体とGBAソフトのミニチュアキーホルダー。ソフトはSP本体に挿し込むこともできるのだ。

(提供:バンプレスト)

## 9 Touch! DS トートバッグ&パンフレット

セット5名

ニンテンドーワールドで配布されているトートバッグとパンフレットのセットに、会場で配布されているシールなどを合わせて5名様に。

(提供:ニンテンドードリーム)

## 10 Play-Poemsシリーズ 「熱血パワプロチャンプ」「爽快ゴルフチャンプ」「絶体絶命でんぢゃらすじーさん ミニゲームで対決じゃっ!」

各1名

コナミより発売中の、TVと本体を繋ぐだけで体感ゲームが楽しめる「Play-Poems」シリーズ。発売を記念して同シリーズを各1名様にプレゼント。3タイトルの中から、希望するタイトルも書いて応募してね。

(提供:コナミ)

## 11 Mr.インクレディブル Tシャツ

3名

話題の映画「Mr・インクレディブル」のゲームの発売を記念して作られた、特製Tシャツを3名様に。Tシャツのサイズはフリーサイズとなっているぞ。

(提供:ディースリー・パブリッシャー)

© 2004 Nintendo ©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ © 2004 TOMY © Nintendo
The Incredibles ©Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc.THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.All rights reserved. Published and distributed in Japan by D3 Publisher Inc.All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

読者のギモンに答えます。

任天堂公式Q&A

# 任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第125回

**す**でにニンテンドーワールドに行った人、たっぷり楽しみましたか～？ これから行く人、どっぷり楽しんでくださいね～！ というわけで、今号の質問箱はニンテンドーワールドの話題でほぼ一色に。会場ではいよいよ発売されるDSに注目が集まっていたけど、GCソフトのほうも話題に。そこで全国5会場を行脚中の萩島さんに、気になる『スターフォックス』や『ファイアーエムブレム』のことも聞いてきましたよ～！

こんごうのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『ふしぎのぼうし』をカバンに入れて、名古屋、大阪、東京のニンテンドーワールドを取材。全国制覇をしたいけど、たぶん札幌には行けないでしょうね

**質問箱の読み方**　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

## 回答者

任天堂 企画部 企画課

**萩島光明さん**

PROFILE

**はぎしまみつあき**●人類が月面に着陸した年、1969年12月16日に東京で生まれる。Jリーグがスタートした1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業部などを転籍、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。ニンテンドーワールドの大阪会場では、前日に泊まった萩島さん。「大阪にはおいしいものがたくさんあるのに、時間がなくて、食事はコンビニで買った焼きそばだったんですよ（涙）」

こんごうのワンショット

名古屋駅前のビックカメラの店先で、お客さんを出迎えてるように立っていたマリオさん。お店の奥のほうに、ニンテンドーDSの予約受付のポスターが貼ってあるんだけど、見えるかな？

**Question 1**　Touch！DS　Touch！GC　Touch！GBA①

## ニンテンドーワールドはどうでしたか？

大阪府・舞雷斗さん

**おかげさまで大盛況でしたね。**

名古屋会場は1万216人、大阪会場は1万6699人ものユーザーのみなさんにご来場いただきました。主催者としては、1人でも多くのお客様に来ていただいて、新しいゲームを体験してほしいと考えているのですが、あまりに多くのお客さんに来ていただくことで、長い行列ができてしまって、来場者のみなさんにストレスのたまるようなイベントにはしたくないと思ってるわけです。そのあたりのバランスはすごく難しいんですけど、イベントは当日開いてみるまでわからないことも多く、その結果、名古屋会場は多すぎず、少なすぎずというちょうどいいバランスになったと思っています。でも、大阪会場は予想以上の方々にご来場いただき、2時間以上も待たないとプレイできないようなソフトもあって、充分なプレイ時間もなく、ユーザーのみなさんにはご迷惑をおかけした面もあったかもしれません。名古屋よりも広い会場をご用意したのですが、予想以上にたくさんの方々にご来場いただき本当に感謝しています。それから、いちばん心配していたのは事故ですが、そういった大きなトラブルはなく、まずはホッとしています。でも、これから開催される会場もありますし、気を引き締めなおして、みなさんに楽しんでいただけるようなイベントにしたいと思っています。

☛ サオヘンは両会場に行ったのだけど、大阪会場の長い行列にはビックリ。でも同時に、長時間待たされても、DSなどの新作ソフトを遊びたいという熱気をすごく感じることができましたよ。

←会場の入り口ではUtadaの映像が流れていて、来場者を迎える演出になっていたのだ

ハミダシ質問箱

**Q** ニンテンドーDSの時計は電池切れでも動きますか？（神奈川県・瀧松青竜さん）

**A** もちろん動きます。電池が切れるたびに、時間を調整するのは面倒ですしね。

## Question 2　Touch ! DS Touch ! GC Touch ! GBA②

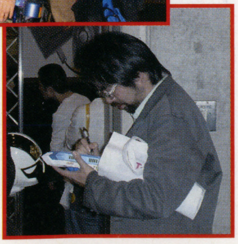
### ニンテンドーワールドではどんなことが印象に？

岡山県・さるまたけ半蔵さん

**ご家族で来られているお客さんが多かったですね。**

もちろん、友達同士の若い人たちやカップルでいらしてる方もたくさんいらっしゃいましたし、とても幅の広いユーザーさんにお越しいただけたと感じました。でも、ご家族連れでいらしていたお客さんが印象的でした。会場では「あら、萩島さんですか？」とお母さんから話しかけられるようなこともありまして（笑）。「写真をご一緒に撮ってもいいですか？」って言われて、業務の最中でしたし、そのような立場ではないのですが、お父さんがカメラをかまえながら「ぜひ！」とおっしゃるので記念写真を撮っていただきました。そのご家族はお子さんを2人連れてまして、「ほら、萩島さんよ」とお母さんが言っても、「誰？」って表情をしたのがおかしかったですけどね（笑）。それで、お母さんが帰りがけに、「今日はすごく楽しかったです。とてもいいイベントでしたね」とおっしゃっていただいたんです。わざわざお越しいただいて、感謝するのはこちらのほうなんですが、そのような言葉をいただき、とてもうれしかったですね。今回は、そんなふうにユーザーのみなさんに楽しんでいただいてる姿を肌で感じることもできました。これからもがんばりますので、よろしくお願いいたします！

日本で開かれている主要なゲームイベントの客層を乱暴に（笑）比較してみると、東京ゲームショウが若者中心。ホビーフェアは家族連れや子ども中心。で、今回のニンテンドーワールドはその両会場の来場者をミックスしたという感じでしょうか。だからすごくバランスのいいイベントだと思うんですよね。



↑→サオヘンも会場でいろんなご家族にお会いしました。写真はニンドリを8年近くお読みいただいてる大阪の吉川さんご一家。『スターフォックス』の今村高矢さん（写真右）のサインももらって、とてもご機嫌でしたよ

## Question 3　Touch ! DS Touch ! GC Touch ! GBA③

### ニンテンドーワールドで人気があったソフトは何ですか？

北海道・田中たぬきちさん

**やっぱりDSソフトが人気でした。**

Touch! DSと言ってたくらいですから（笑）。DSソフトは26本出展しましたが、個人的に見た限りでは、『タッチ！カービィ』『マリオ64 DS』『ポケモンダッシュ』などに人気が集まっていたと思います。それに『メイドインワリオ』は最大の24台も置いていたのですが、朝から夕方までまったく列がとぎれることなく、すごい人気でしたね。あと、ゲームキューブソフトでは、『スターフォックス』や『ファイアーエムブレム』などの注目作に人気が集まっていましたが、今回初めて出展した『ちびロボ！』にも関心をよせるお客さんが多かったようですね。これまでほとんど発表していなかったものですから、会場で初めてタイトルや画面を見て、「何だろうコレ？」と関心をもっていただけたようです。会場ではDSのプレゼントの抽選も実施して、「○○ロボ！」の○○に正解を書こう！といった仕掛けもやりました。やっぱり、初出展ということで、みなさんに覚えていただきたかったんですが、この試みは成功したんじゃないかと思っています。

ほかには、大会を開いた『マリオテニスGC』やセガの『きみのためなら死ねる』などのソフトも人気を集めていたという印象。会場では読者さんにプレイしたタイトルを聞くようにしていたんだけど、桜井政博さんが開発している『メテオス』を最初にプレイしたという人が多かったのだ。桜井さんのファンも多く来場していたみたいですよ。

←今回初出展された『ちびロボ！』。任天堂ホームページではちょこまかと動くちびロボが見られるぞ

## Question 4　発売まであと12日！

### DSは品切れになる恐れはありますか？

埼玉県・ゴールドさん

**予約されることをオススメします！**

予約は11月3日から、ちょうどニンテンドーワールドの名古屋会場の日からはじまりました。インターネット通販などでは即日で注文がいっぱいになり、すでに締め切ったところもあるようです。DSの初回出荷は30万台を予定してまして、そのあとも毎週のように出荷し、今年中に100万台以上を出荷する予定になっています。どうしても12月2日の発売日に手に入れたいというお客さんは、やっぱり予約していただいたほうがいいでしょう。昨年、GBA-SPを発売したときも、2月という1年を通じて商品があまり売れない時期でありながら、それでもおかげさまで品切れの状態が続きました。ただし、娯楽商品は生活必需品ではありませんし、とくにDSは、実際に触ってみないと、その本当の魅力を実感いただけないような商品ですので、楽観的ではありません。でも、ニンテンドーワールドで実際にTouchされた読者のみなさんは、DSの魅力は充分おわかりですよね（笑）。

11月12日付けの日経新聞によると、DSの国内受注は200万台に達したんだとか。年内に出荷するのは100万台強だから、予約なしでDSを手に入れようとするのはかなり困難になるかもですよ（サオヘンはもちろん予約しましたよ〜！）。

## Question 5　ワイヤレス通信機能でできること

### DSのお試しソフトって何ですか？

福岡県・井上勝則さん

**言うなれば試供品のようなものですね（笑）。**

ゲームって、新作が発売されても食わず嫌いの人もいますし、とりあえず買ってみようかと思っても、価格的には安くない商品ですよね。店頭において ある「月刊任天堂」では新作ソフトを遊べるようにしていますが、人前でプレイするのが苦手な人も少なくないと思うんです。そこで考えたのが「お試しソフト」。DSをお店に持っていくと、ワイヤレス機能を使って、体験版がダウンロードできるような仕組みを検討しています。この仕組みはユーザーさんにとってもメリットがあると思いますが、同時にクリエイターにとってもいいことだと考えています。たとえば完全な新作をつくっても、お客さんにとっては馴染みがないために、売れ行きが鈍くなり、その結果、人気ソフトの続編が多く出るようなケースが少なくないと思うんです。でも、多くのお客さんに「お試し版」をプレイしてもらえるような環境になれば、新しいソフトにもどんどん挑戦しやすくなると思います。「お試しソフト」は近い将来に実現したいと考えていますので、ご期待くださいね。

「お試しソフト」はDSだけでなく、GCでも…。あ、もしかすると来年発表される「レボリューション」には、そんな機能も搭載されるのかも？

**ハミダシ質問箱**

**Q** 『ジャングルビート』にはタルコンガが同梱されるの？（東京都・みつさとさん）**A** ソフトとタルコンガを別々に買うのが面倒なお客さんもいらっしゃると思いますので、同梱版（6800円）と単体版（5800円）の2種類を発売します。

ハミダシ質問箱

Q『まわるメイドインワリオ』の回転センサーの仕組みを教えて！（佐賀県・ワリ王さん）

A 最近のデジカメやビデオカメラには手ぶれ防止機能がついていますよね。回転センサーはその機能と原理は同じものをつかってるんですよ。

Question 6 誰もがすぐに遊べます

## DSの「直感的」というのはどういうことですか？

福岡県・井上勝則さん

### 実際にDSをTouch!してください!!

ニンテンドーワールドの会場では多くの説明員が前もって準備をして、ユーザーのみなさんに操作の説明をしようと待機していたんです。でも、来場者の人にいくら説明しようとしても、「説明はいらないから」という感じで、DSをどんどん触って楽しんでいただけちゃってるようです（笑）。ですので、DSの説明員は失業状態だったかも？…というのはオーバーですね（笑）。でも、まだ発売前のゲーム機だというのに、こんなこと、これまであまりなかったことですよね。つまり、人から説明をうけなくても「直感的」に、誰にでもすぐに遊べるのがニンテンドーDSなんです。最初に説明書を読んで、ルールを覚える必要もなく、DSを手にした瞬間からプレイできるのがこのゲーム機の魅力なんです。だからこそ、最近はゲームをやらなくなったような人たちやゲームが苦手だと考えてる人たちにも、DSでたっぷり遊んでほしいと思ってるんですね。もちろんこれまでゲームが大好きな人たちも、新鮮なプレイ感覚を楽しんでいただけると思っています。

☛ DSがどんどん普及してくれば、ゲーム雑誌の攻略情報もいらなくなって、サオヘンもそのうち失業状態に!?（涙） もちろん『Nintendogs』のようなソフトでは、攻略情報はあまりいらないかもしれないけど、『マリオ64 DS』のようなソフトが出る限りは、やっぱり攻略記事は必要。任天堂の岩田社長も「攻略性の高いソフトもどんどん出していく」とおっしゃっていたので、まだまだ失業しなくてもいいのかも？（笑）

➡『大合奏！バンドブラザーズ』をみんなでタッチ！

⬅DSのお姉さんの素敵な笑顔に、ちびっ子もハッピー

Question 7 キミはなでなでしたか？

## 『Nintendogs』のワンちゃんの犬種は3種類なんですか？

広島県・しい呂さん

### 同時に飼える犬が3種類です。

ニンテンドーワールドでは、5犬種（8種類）のワンちゃんが登場していましたよね。チワワ、ビーグル、柴犬、レトリバー、そしてパグ。最終的に何種類の犬が登場するかはまだお話できませんが、これからも犬種自体はどんどん増えていく予定です。たぶん、みなさんが予想されるよりは多くの種類が登場するのではないかと思いますよ。でも、犬の種類はたくさんありますから、みなさんのお好みの犬が登場するかはわかりませんけど（笑）。ところで、ニンテンドーワールド出展の『Nintendogs』はショーバージョンということもあって、とてもゲームらしくなってました。プレイ時間が5分ということで、ひととおり犬と遊んだ後で、ドッグショーが開かれて、といった要素を遊んでいただきました。でも、このソフトの本質的な面白さは、そこに犬がいて、犬といっしょに時間をすごす楽しさや安らぎに魅力があると思っています。前にもお話しましたが、何か目的があって、それをクリアするようなソフトにはならないでしょう。また、このソフトのことを「育成ゲーム」と勘違いする人も少なくないようですが、そうではないんです。ジャンル表記は「子犬シミュレーション」となっていまして、子犬と遊ぶことでプレイヤーに楽しくて幸せな体験や時間が生まれるソフトにしたいと思っています。

☛ 会場では、ワンちゃんをタッチペンでなでると、気持ちよさそうな仕草をして、それだけでもシアワセなキモチになれたんだけど、ドッグショーのフライングディスクの遠投もすごく気持ちよかったのだ。実際にフライングディスクを投げるように、手首を返しながらタッチペンでクイッとやると、どこまでも飛んでいくフライングディスク。それを健気に追いかけるワンちゃん。ああ、発売が待ち遠しいなあ。

⬅『ニンテンドッグス』をプレイする人たちのなかには、こんなラブラブな感じのカップルも。ワンワン！（←負け犬の遠吠え）

Question 8 ワイヤレスでおでかけもカンタンに

## 『どうぶつの森DS』はどんな感じになりますか？

京都府・オレンジレモンさん

### 今はまだ、いろんなことを想像してほしいですね。

ニンテンドーワールドの会場では、ほんの数秒間ですが映像を流しましたけど、それをしっかりチェックされた方も多いでしょうね。また、公開した画面写真には、上の画面に空が映っているので、DS版では花火が直接見られるようになるんじゃないかとか、キャラクターが帽子をかぶっていないので、ヘアスタイルを自由に変えられるようになるのかな、なんていろんな想像をされる方も多いようですね。昔のファミコンの頃ってそうだったと思うんですが、1枚のゲーム画面だけが公開されて、それについては何の説明もしてないなかで、ユーザーのみなさんが「ああじゃないか？ こうじゃない？」っていろんな想像するような時代があったと思うんです。今回の『どうぶつの森DS』もまさにそんな感じで、みなさんにいろんな想像をしていただきたいと思っています。続報に期待してください！

☛ ニンテンドーワールドではプレイアブル出展されず残念だったけど、今回のDS版では、ワイヤレスでつなげると、チャットをしながら友達といっしょに散歩することもでき、自分の部屋に案内することもできちゃうことが判明。自慢の部屋を友達に見せびらかしたいという人にとっては、かなりうれしい機能だよね。萩島さん、続報をどんどん出してくださいね！

⬅大阪会場に姿を見せた、『森』プロデューサーの手塚卓志さん。会場では記念撮影に応じたり、サインを求められたりと、すごい人気者でした。あまりに人気者だったので、『どうぶつの森DS』のことを聞きそびれちゃいました

## Question 9 今冬の期待作①

## 『FE蒼炎の軌跡』の開発状況について教えてください。

東京都・ぐりおさん

**開発度は70パーセントです。**

ニンテンドーワールドでは初めてプレイアブルで出展したのですが、とても人気を集めていましたね。とくに映像がすごくて、アニメとも違った質感になっていて、みなさんに注目いただきました。『蒼炎の軌跡』では、ゲームキューブ版ならではの映像が挿入されることによって、『ファイアーエムブレム』の世界にどっぷりつかって楽しんでいただけると思います。もちろんゲームにとっては、システムや操作感などが大事なのですが、出会いや別れといった物語性も『ファイアーエムブレム』らしさでもありますし、あのような映像で世界観をしっかりお伝えすることで、ゲームの世界により深く入って楽しんでいただけると思います。会場では、あの映像を見て「すぐにやりたーい!」と思った人も少なくないでしょうし、実はワタクシもそのなかのひとりなんです(笑)。

『ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡』の発売は「今冬」の予定。『スターフォックス アサルト』の開発度は80パーセントだから、『SF』→『FE』の順番で発売されるのかも? いずれにしても、今度の冬はゲームキューブが大活躍しそうですよ。

↑『蒼炎の軌跡』のムービーはニンテンドーワールドの会場でのみ公開。札幌か福岡会場に行く予定の人は要チェックですよ

## Question 10 今冬の期待作②

## 『スターフォックス』はいつ出るんですか?

福井県・エアロ男さん

**「今冬」に発売する予定です。**

冬というと、日本ではだいたい3月頃までですよね(笑)。だから、来年の3月までにはぜひ発売したいと思っています。開発も80パーセントと順調ですし、ほかのソフトとの発売の調整をしたうえで、発売日が決まることになるでしょう。今回、タイトルも『スターフォックス アサルト』というふうに正式に決定しました。「アサルト(assault)」というのは「突撃」「攻撃」という意味で、『スターフォックス』にふさわしいタイトルになったと思います。

E3では英語版が出展されてたんだけど、今回のニンテンドーワールドで遊べたのはもちろん日本語版。シューティングステージではスリッピーやファルコがしゃべりまくりだったし、N64版をプレイした人なら、クスリと笑えるような会話も聞くことができたのだ。タイミング的には年内発売はなさそうだけど、来年の早い時期に出てきそうな気配も。会場では評判がとても高かったので、発売がホントに楽しみです。

←今冬は大暴れしてくれそうな、フォックス・マクラウド。ニンテンドーワールドでは「フォックス、たすけてよ～」というスリッピーのおなじみのセリフも聞くことができたのだ。N64版のファンにとっても大満足のデキになりそうですよ

## Question 11 年末年始の定番ソフト

## 『マリオパーティ6』のCMについて教えて!

北海道・DAIKIさん

**「登場篇」と「家族編」の2種類あります。**

CMに出演しているのは、最近人気のお笑いタレントの2人組、北陽さんです。小学生の男の子の役をやってるのは虻川美穂子さんですね。『マリオパーティ6』の特徴は何と言ってもマイク機能ですから、それをコメディタッチで表現しています。それにミニゲームも80種類以上加わりましたので、そのあたりのことをアピールしようとしたわけです。『マリオパーティ6』はすでに発売中ですので、ゲームが苦手なお母さんも、CMのようにマイクを使って、ぜひご一緒に楽しんでくださいね。

ニンテンドーワールドでも『マリオパーティ6』を遊ぶことができたのだ。でも残念ながら、マイクを使ったプレイはできず。イベント会場はとてもにぎやかなので、音声認識をさせるには障害があるということなんですね。

↑→北陽が熱演する『マリオパーティ6』のCM。同梱のマイクはいろんなソフトに応用できそうな感じだけど…

## ハミダシ質問箱

**Q** どうしてニンテンドウ64とニンテンドーDSのように表記の違いがあるの?(東京都・クイさん)

**A** N64はー(音引き)が記号のハイフンに誤読される可能性がありましたので、「ウ」を使いました。でも、最近は音引きを使うことが多くなってますね。

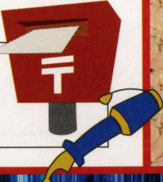
## 質問大募集!

## 「任天堂の質問箱」質問大募集!

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
Eメールも OKですよん➡ qanda@nindori.com



## 任天堂の似顔絵箱

「さわってみてもいいですかぁ?」。下の画面から覗いてるのは岩田社長(右)、宮本茂さん、桜井政博さんです(広島県・サングラスさんの作品)。受験勉強がんばってくださいね

**登場人物**

**ダッシュくん** 冬の悩みは頭部の避けがたい寒さ。個性的なヘアスタイルのゲーム少年。かあさんが選ぶ服のセンスの悪さにはいつも困っている。

**かあさん** ネットオークションにハマっているハイテンション母。見たこともないようなアイテムを見つけて購入するのが楽しみでしかたないらしい。

**サオヘン** ニンテンドーワールドの全会場を制覇しようとしているナゾの編集長。これまでの3ヵ所は踏破ずみ。さて残りの2ヵ所は如何に。

**ボギー** 寒くなってコタツを初めて出す日が1年の中でいちばん好きだというナゾの動物。毛皮のコートを着込むのも大好き。じつは寒がり?

**ふしぎのぼうしって?** まんがではメガネかけたスライムみたいな姿ですが、元ネタではもっとかわいいですから〜。合ってるのは、オッサンなとこくらいかと思われますですはい。表と裏、子供と大人などを行き来してきたリンクが、今度は体が小さくなったりして冒険してます。●ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし ●発売中 ●GBアドバンス ●任天堂 ●4800円

ふしぎのサオヘンぼうし、ご要望が多ければ商品化しますのでご声援をお願いします。え？エゼロのほうがいい？

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

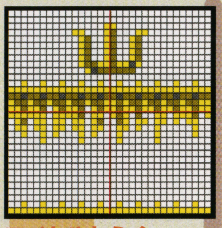
# どうぶつの森 村じまんフェスタ

『森』も『森+』も『森e+』も!!

**Vol.54**

みなさんの村の様子を、募集&紹介しています。『森』に関する企画もイロイロ！ニンドリ村におでかけもできますよ〜。みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！

『森DS』が触れるかと期待したニンテンドーワールドだけど、ビデオ出展のみで残念！でも、新着画面を見ると、様々な所が新しくなってることがわかりますね。他のDSソフトを遊んで待ってましょ！



ロイヤルなふく
パレット11
まさとしーさんのデザイン

## 今号のワンショット 南の島とカブとアレ

前回ニンドリ村におでかけしてくれたふればさんの島は、とんでもないことに！「別荘に置いたらカブ腐らないらしいけど、別荘に置くの忘れちった。」ゴキ大量発生！木にまでとまってる所が傑作です!? 島の住民に嫌がられそう…。

## 今月の行事 ハーベストフェスティバル

収穫を祝うお祭り、ハーベストフェスティバル。今年は11月25日です。だけど今年の日本は、台風、地震が作物に大きな被害を与えました。来年の収穫を願って、お友達とパーティしてみるのもいいかもね。

↑➡女の子はお花のついた帽子をかぶっていてラブリー。紙コップには模様（猫？）がついているんですね

ハーベストフェスティバルを森っぽく楽しんじゃえ!!

帽子を造花やコサージュで飾れば、住民さんとおそろいです。紙コップには折り紙で猫のシルエットを貼り付けちゃいましょ。中身はやっぱりオレンジジュース!? ターキーを食べるかどうかは、あなた次第です（笑）。

## みんなのイロイロ村じまん

メールやハガキで村じまんに投稿してくれたみなさん、ありがとうございます。今回は、部屋と村メロをまとめて紹介。お気軽に投稿してくださいね！

### お部屋イロイロ　人それぞれのレイアウトが見ていて楽しいんですよね！

**プロレスな部屋？**

↑（プププ村のたつひこさん）プロレスのかべを使ってる部屋でゴングをならすと、歓声が聞こえておもしろいんですよね！

**白い家具たくさん**

↑（いぬたち村のたまさん）やわらかな色合いの白いソファや、清楚な白いピアノ。乳白色の家具が、やさしい雰囲気を出していますね

**ラブリー家具たくさん**

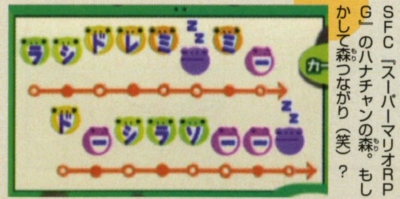
↑（きまま2村のあずみさん）服もかわいらしいものをセレクト。髪はピンクよりもむしろ茶色の方が部屋に合っている感じがしますね

**ファミコンたくさん**

↑（ハイラル村のぎんだこさん）地下室の様子を写真に撮ってくれました。ファミコンがいっぱい。1階はガーデニングシリーズなんだとか

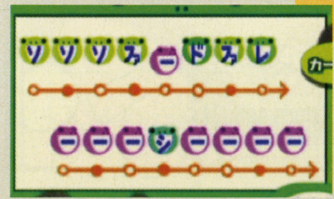
### 村メロイロイロ　村のイメージメロディだから、お気に入りの曲を入れたいですね。オリジナル作曲もいかがですか？

**スーパーマリオRPG**



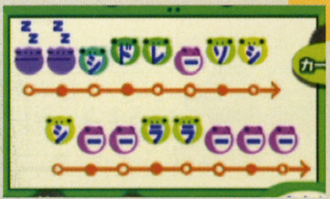
←（埼玉県／マリマリオさん）SFC『スーパーマリオRPG』のハナチャンの森。もしかして森つながり（笑）？

**スーパーマリオサンシャイン**



←（東京都／きの子さん）ドルピックタウンなどで聞けるおなじみのフレーズ。出だしの部分は村メロにできなかったので、真ん中の部分だとか

**カエルの為に鐘は鳴る**



←（岐阜県／蒼碧ユウキさん）GB『カエルの為に鐘は鳴る』フィールドテーマ。作曲は「とたけけ」でおなじみの戸高一生さんなんですよね

# おでかけ！ ニンドリ村

**SDメモリカードアダプタを使ってニンドリ村におでかけ！
プレゼントもお待ちしてま〜す。**

マルディーニ村のかいママさんから、村データで贈り物が届きました。「村のあちこちに置いてありますので、気に入ったもの、全てどうぞ。ついでに私の海賊村も楽しんでいただけたら嬉しいです」というわけで、今回は、プレゼントをいただきにマルディーニ村へおでかけした時の様子をお伝えします！

**マルディーニ村に潜入！**

↑じゃじゃん、ヤシガニをゲット！ …って、アレ？ …でも、ニンドリ村に持ち帰って、博物館に寄贈しちゃいま〜す（密かに嬉しい）

↑まずかいママさんの部屋。キャンドルや夜空の壁で、不思議な雰囲気の寝室です〜

お部屋はどこもおもしろいし、村はカンバンがたくさん、お花だらけ！

↑村はお花でいっぱい！ コスモス中心に植えるよう、途中で切り替えたみたいです

←ミステリーゾーンもお花畑でほのぼの…

➡たかねのはなを守っているはにわたち

う〜ん、つい部屋や村に見入ってしまいました！ 肝心の贈り物はどこかな〜。もしかして、るすばんはにわくんに預けてあるのかな？ チェックしてみましょ！

ヤシガニと、家の近くに置いてあったシチューなべに満足して（これからの季節、シチューなべでしょ！）帰ろうかと思ったけれど、もう少し村を散策。すると…見つけましたよ、レアアイテム置き場！

↑「もってけ！」「ラッキーやナ」カンバンに囲まれたアイテム置き場。マリオシリーズの家具をゲット！ さおへんへのお土産はキマリ！

↑村に帰り、さっそく飾ってみました！ ヤシガニも即、博物館に寄贈。虫、魚はおでかけで取りに行く以外に受け渡し方法がないんですよね〜

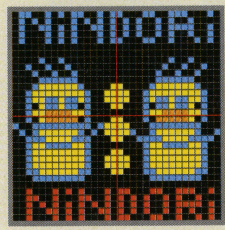
見所たっぷり、おみやげたっぷりで楽しいおでかけでした。今回紹介できなかった部分も、また改めて紹介したいですね。さて、ニンドリ村におでかけを希望する人は自分の村データを送る必要はないのだけど、村データを使ってのプレゼント、そして村じまん投稿もお待ちしてます〜。よろしくお願いしますね。

ニンドリ村におでかけしたい人は、名前、電話番号、村の名前とプレイヤーの名前を書き、件名を「おでかけ希望＋プレーヤーの名前」にしてdoubutu@nindori.comへメールを送ってください。『森e+』とSDメモリカードアダプタをお持ちでない人はおでかけできません。メールで村データをやりとりしますので、携帯電話のメールからは受け付けません。応募の際には、村で撮った写真を一緒に送ってくださいね（選考の基準にします）。

# ニンドリくん ミニファッションショー 冬

だんだんと冬がやってまいりました。『森』では雪も降り始め、春から始まったニンドリくんの服デザインコンテストも、いよいよラストです。さっそくデザインが届いているので紹介します！

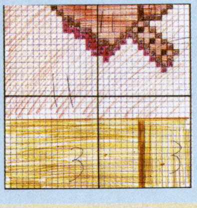
**ゆきだるニンドリくん（パレット1）　ポンポン村のゆうきさん**



「冬といったらゆきだるまなので、ニンドリくんのゆきだるまを作ってみました」という作品。黒バックなので、夜の雪祭りのような雰囲気ですね。ゆうきさんは、デザイン図をデジカメで撮って送ってくれました。

ニンドリマスコットキャラクター、ニンドリくんの冬服を募集します。デザイン図をビデオに録る、紙に書き写す、パソコンでドット打ちする、したてやさんに置いて村データを送る（返却できないので注意）、ハガキにイラストを描く…など、やりやすい方法で応募してくださいね。デザインは必ず自分で作ったものを応募してください。雑誌、攻略本に掲載されたデザインは応募できません。みなさんの素敵な作品、お待ちしてます。しめ切りは12月13日です。

←SDメモリカードアダプタを持っている人は、仕立て屋さんに置いて村データを送ってくれればラクチンですよ



←灯野瑠姫さんは、いつも方眼紙で送ってくれます。こちらは秋服コンテストに応募してくれたデザイン

# 村じまんフェスタ 応募のきまり

- 村の様子をビデオや写真、図などで送ってください。デザイン、部屋のレイアウト、村メロなど何でもお待ちしています。ビデオや村データで応募する場合、解説をちゃんとつけてくれると助かります。
- 家や町で見かけた森っぽいものを写真に撮って送ってください。その他、手作りの森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです！
- 『どうぶつの森』に関する、ちょっといいエピソードなんかがあったらぜひ教えてください。文章での投稿でオッケーですよ。
- SDカードアダプタやデジカメを使って撮った写真のデータは、Eメールで送ってください。
- いいカンジの作品を応募してくれた人には、賞品として任天堂レアグッズを差し上げます！ ふるってご応募ください。

**来月はクリスマスですよ〜**

**他じゃちょっと手に入らないグッズを用意してるんだなも！**

あと約1ヶ月でクリスマス。『どうぶつの森』でも大きな行事のひとつですよね。クリスマスに関する投稿（部屋、マイデザイン、村メロはもちろん、面白い遊び方やクリスマスオブジェなど『森』に関するネタなら何でもOK！）は、12月6日必着でお願いします！

**あて先**

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係
〈Eメール〉
doubutu@nindori.com

オレのイチオシDSソフトは『大合奏！バンドブラザーズ』！…え、まさか『どうぶつの森』の曲は入ってねぇの?「とたけけメドレー」とかあればいいのによぉ、のな。

ロボ

©2001-2003 Nintendo ※画面写真は読者からのビデオ投稿などを撮影したものが含まれています。実際のゲーム画面よりも画質が落ちている場合があります。

登場人物 **和尚**

用兵思想が中世でストップした、戦国時代から来た男。ギャルゲー番長の汚名をそそぐべく、シミュレーションと格闘アクションの練習に余念がないらしい。

# 実録 戦略指南

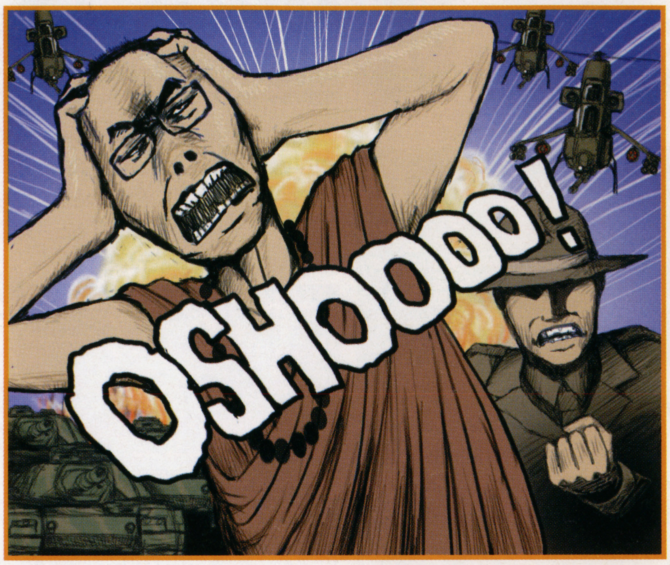
「難しそうでパス」という人必見!! ズブの素人和尚が一人前のコマンダーになるまでのサクセスストーリー！

GAME BOY WARS ADVANCE ゲームボーイウォーズ アドバンス 1+2 ™

| GBA | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ゲームボーイウォーズアドバンス1+2 | ジャンル | 戦闘シュミレーション |
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 価格 | 4800円(込) | 備考 | GBA専用通信ケーブル対応 |

## ド素人の和尚と学ぶ近代戦シミュレーション入門

『エムブレム』シリーズや『スパロボ』シリーズは遊べるけど、近代戦はなんだかごちゃごちゃして分からない人向けの、初心者講座がスタート！　サンプルになるのは、そんな人たちと同じ視点を持つ男、和尚。彼が一連のルールと戦い方を覚える過程を追いながらルールと勝ち方を覚えよう!!　教官役は近代戦なら編集部で2番めくらいに詳しい男、ハシモが担当。ユニットの不条理な点についてよく分かる、おまけコラムもあるぞ。



入門者に優しいつくりだ

➡ゲームそのものも、ユニットの名前や特徴がシンプルに整理されており、初心者が遊ぶのにちょうどよい

## 敵に勝てません！

和尚（以下和）：おかしい！　なぜ攻撃を仕掛けた拙僧が負けているのか!?　…ハッ！　まさか何かの陰謀か！

ハシモ（以下ハ）：…偵察車に歩兵を突っ込ませて何をいうのか。

和：偵察車などというなんに使うか分からん車よりも、歩兵の方が強そうじゃないですか！

ハ：車ナメんな！　はねられても、撃たれても歩兵が負けるだろうが!!

和：それでは歩兵が弱すぎですよ、勇者だったら刀剣一本でドラゴンに勝てるのに、なぜ彼らは鉄砲を持って車一台屠れないのですか!!

ハ：一発弾があたれば無力化される、普通の兵隊なんだよ。異世界の英雄あたりと一緒に考えるなよ。

和：そんな…英雄不在で戦に挑むとは…一体どうすればいいんですか。

ハ：なに、相手よりも装甲が厚くて、相手より大きい鉄砲を持ったユニットをぶつければいい。カンタンだろ？

和：なんと卑怯な！

ハ：どうやって相手より強いユニットを用意して、投入するかが面白いとこなんだよ。卑怯じゃないの。

### 偵察車VS歩兵

⬆圧倒的に偵察車が有利。人が手に持てないサイズの銃も、車には積めるというわけだ

### 偵察車VS軽戦車

⬆普通自動車とブルドーザーで頑丈さを比べるようなもの。砲の大きさはまぁ、見たとおり

## ユニット相性を見ろ

### ユニットの能力はゲーム中でも確認できる

ハ：そうそう、ゲーム中調べたいユニットにカーソルを合わせてRボタンを押すと、ユニットの能力が調べられるぞ。戦う前に確認しておけ。

和：なんと！　偵察車が歩兵に強いとは知りませんでした!!

ハ：能力を開いて、十字ボタンを操作すると、ユニットの特徴や武器の性能なども調べられる。特に、武器の性能説明には「やや強い」「やや弱い」などの、威力に関するデータもあるので、まずは一通り目を通しておけ。

Rボタンを押して詳細を確認

⬆○がついているのが、有効な攻撃が可能なユニット。△は効果があまりないユニットだ

武器の威力も確認できる

⬅○○に対して強いなどの、細かいデータも調べられる。忘れっぽい人のため、巻末にカンタンなユニット相性表を用意しておいたぞ


©1990-2004 Nintendo ©2001-2004 INTELLIGENT SYSTEMS

イラスト：峠たかのり

## 同じ性能なのに押されてます！

## 先手が有利だ

和：バカな！　拙僧の戦車隊が敵戦車に敗れるなどと…。性能では互角なはず！　まさかスパイが!?

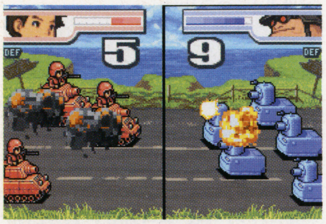
ハ：そんなシステムはない。

和：ならば…まさか兵員の士気に異常が!?　ええぃ、拙僧自ら陣頭に立つことさえできれば！

ハ：できれば、どうなるのかは聞かない方がよさそうだ。同じ性能でやられるのは、単に先手を取られたからだろう。戦闘アニメを見ていれば分かると思うが、敵弾が命中してから反撃を開始しているだろう？　砲を撃つ奴が減ってから撃っても、同じ威力で攻撃できないというわけだ。

和：そんな設定があったとは…。戦闘アニメをオフにしていたのが運の尽きというわけですか…。

ハ：最初くらい見てやれよ。まぁ、不利といっても互角のユニット同士が戦ったんだ、少しはダメージを与えているはずだ。次のターンにでも、無傷なユニットで全滅させてやれ。



↑反撃で倒すのは考えない方がいい。あくまでこちらから仕掛けて、勝つのだ！

### 相手の攻撃できる距離の外で待とう

ハ：常に先手を取るには、相手の射程外ぎりぎりで待ち受けて、相手がのこのこ突っ込んできたら、こっちのターンで袋叩きというのが理想だな。

和：あぁっ！　相手がこっちの射程外ぎりぎりで待ち構えています!!

ハ：まぁ、考えることは一緒だわな。そんなときは、オトリで誘い出すのがセオリーだが…。

和：そんな消極的な！　日本男児なら前進あるのみですよ!!

ハ：いっちゃった…。このターン攻撃できないのは変わらないのに…。

➡ユニットにカーソルを合わせてBを押すと、攻撃範囲が確認できる。この赤いマスに止まらないようにユニットを配置

## なぜか攻撃力が減った!?

## 攻撃力はHPと共に低下する

和：ハシモさん！　大変です!!　ユニットの攻撃力がなぜか減りました！　さっきまで、一撃で敵を全滅させていた戦車隊が、敵の歩兵を減らせなくなってしまいました！

ハ：どれどれ…。なんだ、HPが減っているじゃないか。そのせいだろ。

和：なぜですか!?　『エムブレム』ならHPの具合にかかわらず、常に最高スペックを発揮してくれますよ！

ハ：…。お前さんは徹夜明けで全力疾走して、最高スペックが出るのか？　だから、英雄と比べるなと！

和：普通の人とは何と難しい…。

ハ：ダメージを受けると、攻撃力の低下以外にも、ダメージを多く受けるようにもなる。ユニットのHPが8以下にならないように気をつけろ。

↑通常ならばこれだけの威力があるのだが…

↑ダメージを受けているとここまで差が出る

### わざと敵の生き残りを放置しよう

ハ：といったように、ダメージを受けるとこのようにさまざまな不具合がある。それは相手も同様だ。HPの残りが少ない相手から受けるダメージは少ないし、いつでも各下の相手でひねりつぶすことができる。つまり、HPが減った敵ユニットなど、ほうっておいても害にならないというわけだ。

和：ですが、少しでもダメージを受けるかもしれないなら、倒しておくべきじゃないですか!!

ハ：それは、場合による。占領したいときに、歩兵を減らされるのはいやだが。しかし減ることを前提にした戦車数体が、各HP8になっても別にいいだろ？　ユニット数が多ければ、怪我したユニット同士を合流させて、無傷なユニットを作ることもできるしな。

和：でも、ほうっておいてもいいことないじゃないですか！

ハ：そうでもない。修理に戻ればしばらく前線からいなくなるし、合流すれば1ユニットで叩けるじゃないか。

↑下のユニットを無視してでも、上にいる無傷なユニットへ攻撃を仕掛けるのだ

## 近代戦コラム　戦車はなぜ上からの攻撃には弱いのか

ハ：戦車は地上では無敵だが、上部装甲は薄いぞ。曲射砲やヘリには気をつけるようにな。

和：だったら、上の装甲も厚くすればいいじゃないですか。

ハ：そうもいかん。戦車という奴は敵戦車の主砲をはじく装甲と、敵戦車の装甲をぶち破る主砲を積まなきゃならないのだが、その両方を積むとやたらと重くなる。重い車体を動かすには馬力が必要だ。

和：強力なエンジンでも積めばいいじゃないですか。

ハ：バカいうなよ。ゲーム中に出る戦車は、考えられる最強のエンジンを積んでいるはず、それでもあの速度だ。それに重くなりすぎると、動くどころか道路に埋まっちまうぞ？

和：だったら、空からの攻撃に備えるため、全体の装甲を均一化したらどうですか？　全面に強い！

ハ：で、前面装甲を軽戦車の砲で破られるわけか。それよりは、上は戦闘機にフォローさせた方がいいな。

**登場人物**
**ハシモ**
今回の近代戦教官。楽して勝てる戦いが大好きなチキンガイで、楽に勝つためにはどんな苦労もいとわない。最近誌面への露出を控えたいらしい。

ハミダシニンドリ

キャンペーンモードでは、基本的に自軍がやや不利な状態からスタートする。マップをよく観察して、正解のルートを見出すパズル的なステージが多いのが特徴だ。

## 敵がパワーアップしました! 慌てるな。ショーグンブレイクだ

和：おおっ！　なぜか敵がカットインとともにパワーアップしたようです！見違えるほど…強い!!

ハ：落ち着け。『GBWアドバンス』の特殊ルール、ショーグンブレイクだ。ユニットがダメージを受けるとゲージが溜まり、満タンになると発動することができる。

和：発動すると、どうなるのですか！

ハ：ショーグンによって効果は違う。一定のユニットのパワーアップや、移動力が増えたり、行動後のユニットが再行動できるなんてものもある。

和：なんと卑怯な…！

ハ：お前さんもゲージが溜まれば使えるぞ。ブレイク中のユニットは強いから、切れるのを待つのも手かな。

←ブレイクしたほうはユニットの性能があがったりする

### ショーグンブレイクも戦略に組み込もう

↑発動は最高のタイミングで!!

### ブレイク中はブレイクゲージが溜まらない

ハ：とはいったもの、相手ブレイク中は攻勢に出るチャンスでもある。

和：いきなり前言撤回ですか？

ハ：戦車で弱い車両を叩くチャンスってことさ。互角以上の敵はほっといた方がいいだろうがな。

和：？？？？？

ハ：ブレイク中はブレイクゲージが溜まらないんだ。明らかに格下の相手を攻撃できるなら、相手のブレイクゲージのたまり具合を気にせずに倒すチャンスだ。互角の相手だと、ブレイクの効果でひどい目にあうかもしれないから、明らかに弱い相手を叩け。

和：さすが卑劣漢ですね…。

### ブレイク発動中に3ユニット撃破

→ブレイク発動中の敵を倒して実験

### ブレイクゲージは0!

←ブレイクゲージは溜まっていないのが分かる

## 間接攻撃にやられます! 一度引いてカベ役を倒せ

和：なんと！　敵の間接攻撃で我が軍のユニットがやられていく!!　おのれ…。正々堂々と戦え!!

ハ：ダメだこりゃ。とりあえず、一回戦線を引いたほうがいいな。

和：何と弱気な！　罠があったら食い破るべきでしょうが！

ハ：それよか、自軍のケツに間接ユニットを貼り付けて、前線を引いた方がいいぞ。間接ユニットは、一気に隣まで移動する以外に対処法がねぇ。

和：うわっ！　歩兵が邪魔だっ！

ハ：そんなの、間接ユニットの盾だろうが。ほっとけよ。空爆か間接ユニットで叩いて道を作れって。主力ユニットは、開かれた道を進んで、間接ユニットのHPを5以下にすればいい。

### ダメな進軍

→損害を気にせずに突っ込むイノシシ武者。被害が広がる広がる

### 自軍の射程へ

↑戦線を引いて、自分の間接ユニットの間合いに誘う。盾となるユニットは多めに用意

### 正しい進軍は間接ユニットと一緒に行動

ハ：やられてみてわかったと思うが、間接攻撃ユニットとのコンビネーションはかなり強力だ。こちらも使わない理由はないだろう。前線ユニットの後ろを追うように、自走砲やロケット砲を走らせよう。自走砲は、スピードがあるけど射程が短い。ロケット砲は強力だが、足が遅い。場面に応じて使い分けるといいだろう。

和：強いならロケット砲でいいじゃないですか。弱いユニットなどあるだけ邪魔になるんじゃないですか？

ハ：移動距離も含めて射程と考えてみると、自走砲のほうが長射程だぞ。値段もかなり控えめだし。

←敵の前衛を間接ユニットで叩いて、敵間接ユニットへの道を作る

### 敵前衛を砲で叩け

↑敵前衛をうまく倒しきれたら、直接攻撃ユニットを前進させて敵間接ユニットへ攻撃

## 近代戦コラム　ヘリはなんで飛行機と戦うことができないか

和：ハシモさんおかしいですよ。

ハ：またか。今度は何だ？

和：攻撃ヘリは空を飛んでいるはずなのに、爆撃機に攻撃できないんですよ！　お前らやる気あるのかと！

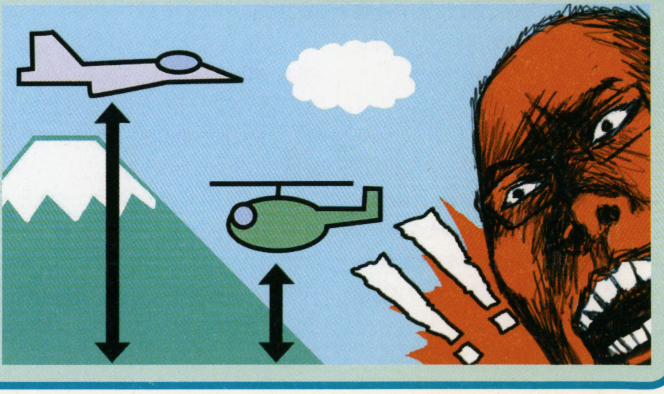
ハ：…飛んでいる高さとスピードが違うんだよ。ヘリは地上ユニットが見える高さを飛ぶ。爆撃機や戦闘機は地上が見えない高さを飛ぶ。分かりやすいだろうが。

和：いや、断じて行えばヘリでも爆撃機を落とすことができるはず！　だって、飛んでいるんですよ!?

ハ：ホゥ。では、お前さんは地上を走ることができるが、槍を持った100m走金メダリストに追っかけられて無事でいられるか？　このばあい、運動不足でハラが出てきた編集者、和尚がヘリ。メダリストが爆撃機だ。

和：…そんなに違うものですか？

ハ：そんなもんだ。特に『GBWアドバンス』のヘリは対地攻撃ヘリの特徴を持っているしな。対空ミサイルでも積んでりゃ別だろうけどね。



これまでに覚えたテクニックを試してみよう

# キャンペーンマップに挑戦!!

ハ：さて、ここで卒業試験。『GBWアドバンス1』のキャンペーンをプレイしてもらおうか。

和：拙僧をこれまでの拙僧と思ってもらっては困りますな。今の拙僧は100年分進化した用兵思想を持つ…いわば和尚Vol.125！　雑作もありません！

ハ：普通にクリアされても困るんで、Sランククリアな。Aだと落第。

和：『2』で修行を積んだ拙僧の験力に不可能はありませんぞ！

ハ：言い忘れていたが、『1』の方が判定が厳しくてSをとりづらい。始める前によく考えていないとムリよ。

和：なんですと！　くっ…またも卑劣な罠を仕掛けるとは…。

ハ：ここのポイントは、上下に軍を分けて前進し、敵の首都へいかに無傷の戦車を放り込むかだ。敵の軽戦車や対空戦車をどう捌くかが腕の見せ所。ランクはターン数、1ターンに破壊したユニット数、やられたユニット数で変化するんで、素早く安全に進む必要がある。マップをよく見て、大体の作戦を考えとけ。おまけとして、ユニット相性表をつけておいてやろう。

和：ムム。下は敵ロケット砲が、上は対空車両と軽戦車が強敵ですな。

## 『ウォーズ1』キャンペーン1「開戦!!」

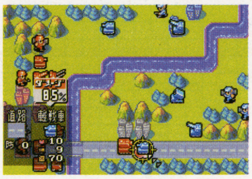
## ① とりあえずいちばん近くの敵を叩く

和：まずは、上下とも近くの軽戦車をつぶしましょう。幸いにも、敵ロケット砲の射程外です。下には重戦車、上には少々心もとないですが、軽戦車を向かわせましょう。

ハ：ウム。妥当な線だ。他のユニットはどう動くよ？

和：…下は、軽戦車のスピードを生かしてロケット砲を叩くため、射程ぎりぎりに。上は対空戦車を使いつぶすつもりで軽戦車に当てる…と。

ハ：ウム。妥当なプランだ。



➡先制攻撃！ 先手を取れば、相手の攻撃力をそいでしまえる

➡2ユニットの被害なら、ランクに影響を及ぼさない。スピードを大事に

## ② 間接ユニットを叩きながら前進

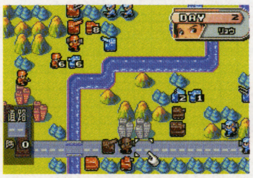
ハ：次の策はどうよ。

和：無論考えてあります。敵の間接ユニットを叩きながら、じりじりと前進していく予定です。敵は思ったよりアホですね、こちらの自走砲の射程内に自走砲が走ってきましたよ。

ハ：そのペースで倒すと、2ターン裏には相手のブレイクが来るぞ。3ターンめは移動力が落ちるのを忘れんな。

和：ま、問題ないでしょう。

ハ：上は対空戦車を前に出せば、軽戦車を温存できそうだな…。



➡軽戦車を使い、敵ロケット砲に肉薄して、一気に大ダメージを与える

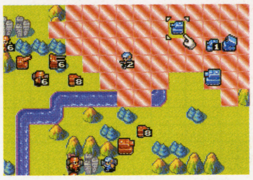
➡自走砲はダメージを与えた後、あまりのユニットで追撃しよう

## ③ オトリで引き寄せて主力で攻撃

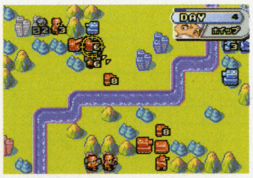
和：…戦車が減りすぎると、首都の修理中の軽戦車とロケット砲を叩くのに数が足りなくなる…かな？

ハ：弱ったユニットをオトリにすれば？

和：いえ、こちらのブレイクで2回復するはずなので、温存しますよ。



➡戦車を温存するのがベストだが、やられるのが怖い人は戦車をオトリに



➡弱いユニットをオトリにして、敵を射程内へと引きずりこむと楽だ

➡のこのこ出てきた敵を全力で攻撃。自走砲の配置に注意しよう

## ④ 最後のロケット砲の射程内に飛び込め

ハ：微妙なユニットが残ったな…。対空戦車なんぞ、軽戦車釣りのオトリにでもすりゃよかったのに。

和：でも、十分戦えます！　軽戦車の快速を頼みにロケット砲を削って、そのスキに重戦車を含む全員が前進!!

ハ：下の歩兵は調子に乗って叩くとブレイクゲージが溜まるから、前進するまでとっておいた方がよさそうだ。

和：重戦車は、輸送車をオトリに始末できましたし、ついに前進開始!!

ハ：8日か…ま、合格点かな。

### 8日全滅でSクリア

➡理論上7日でクリアが可能。下の歩兵を倒すときに、相手のブレイクゲージをよく見ながらぎりぎりまで削っていくと7日が狙えるぞ

### ユニット対戦相性表

攻撃側　×ムリ　△あまり効果なし　○効果アリ　◎有利

| 防御側 | 歩兵 | バズーカ兵 | 偵察車 | 軽戦車 | 重戦車 | 自走砲 | ロケット砲 | 対空戦車 | 対空ミサイル | 戦闘機 | 爆撃機 | 戦闘ヘリ | 戦艦 | 護衛艦 | 潜水艦 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 兵隊系 | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ◎ | × | × | ◎ | ◎ | ◎ | × | × |
| 車両系 | △ | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ◎ | △ | × | × | ◎ | ○ | ◎ | × | × |
| 飛行機 | × | × | × | × | × | × | × | ○ | ◎ | ○ | × | × | × | × | × |
| ヘリ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | ◎ | ◎ | ◎ | × | ○ | × | ◎ | × |
| 船 | × | × | × | △ | △ | ○ | ◎ | × | × | × | ◎ | ○ | ○ | × | ○ |
| 潜水艦 | × | × | × | × | × | ○ | ◎ | × | × | × | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ○ |

ハミダシニンドリ
気になる相手ブレイクゲージだが、実はプレイ中に確認することができる。『1』『2』ともにメニューを開いて、ショーグンの情報を見てみよう。

本作をいろんな角度から楽しむページ

# MARIO TENNIS GC マリオテニス 愛好会だより 12月21日号

**前号の付録「マリオテニスGCを一生愛する本」を制作した愛好会が贈る『マリテニGC』ファンページ。隠し要素から設定資料まで、盛りだくさんでお届けするぞ。**

## マリオテニス愛好会の心得

一、『マリオテニスGC』をプレイする前はトイレを済ませるべし

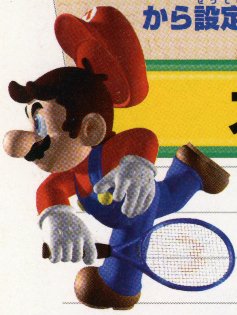
一、夜9時以降のダブルスは声の大きさに注意すべし

一、対戦相手はどこにでもいる。試合で腕を上げるべし

一、「打ったら戻る真ん中へ」すべてのショットの基本なり

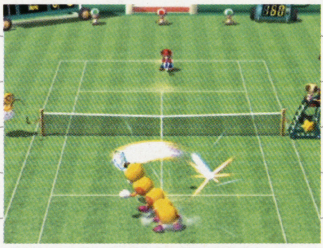
師範代 高橋Bros.

| GC | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | マリオテニスGC | ジャンル | テニス |
| 発売元 | 任天堂 | プレイ人数 | 1〜4人用 |
| 発売日 | 発売中 | メモリーカード | 3ブロック |
| 価格 | 5800円(込) | | |



## スターカップ優勝で出現する2つの新要素を公開

本作には、やり込むことで出現する隠し要素がたくさんある。そこで、その隠し要素を少しだけ紹介していくぞ。今回は、トーナメントのスターカップ優勝で出現する2つを紹介。全ての要素を出して『マリテニGC』を完全マスターするのだ。


↑本作は、やり込み要素が盛りだくさん!!

### その1 最強のスタートーナメントが登場

スターカップを優勝することで、上級トーナメント「スタートーナメント」に挑戦できるぞ。スタートーナメントは、レインボーカップ、ムーンライトカップ、プラネットカップの3種類の大会で構成されている。どの大会も、シングルスワールドオープンに比べると、とてもレベルが高いものになっている。最強のプラネットカップに優勝して、真のエンディングを見よう。

↑スタートーナメントの中でも最も強いのがプラネットカップ。出場するCPUはどいつも手強い!!

#### 出現条件

**シングルス**
●キャラクタの誰かがシングルスワールドオープンのスターカップを優勝する

**ダブルス**
●キャラクタの誰かがダブルスワールドオープンのスターカップを優勝する

### その2 能力アップのスターキャラが使用可能に

シングルスのスターカップを優勝したキャラは、基本能力が高いスターキャラを選択できるようになる。スターキャラでスタートーナメントに出場もできるぞ。

#### 出現条件

●シングルスワールドオープンのスターカップ優勝で使用キャラのスターキャラが使えるようになる

↑全てのキャラクタをスターキャラに!!

### 条件を満たせばプレイできるコートが増える

ピーチドーム以外にも、下記の条件を満たすことで、スタンダード、リングショット、アイテムバトルの3種類を楽しめるようになる。もちろん、どのコートもそれぞれ、たまあしやバウンドが違うのだ。ギミックコートとは、また違う楽しさが!!

←ギミックなしも新鮮だ

#### 出現条件

| コート名 | 条件 |
|---|---|
| ルイージマンションコート | シングルスギミックマスターズ内でルイージマンションをクリア |
| ボスゲッソーコート | シングルスギミックマスターズ内でボスゲッソーをクリア |
| ドンキージャングルコート | シングルスギミックマスターズ内でドンキージャングルをクリア |
| ドルピックタウンコート | シングルスギミックマスターズ内でドルピックタウンをクリア |


©2004 Nintendo / CAMELOT

# 参戦が判明したキャラクタの出現条件と設定資料をチェック

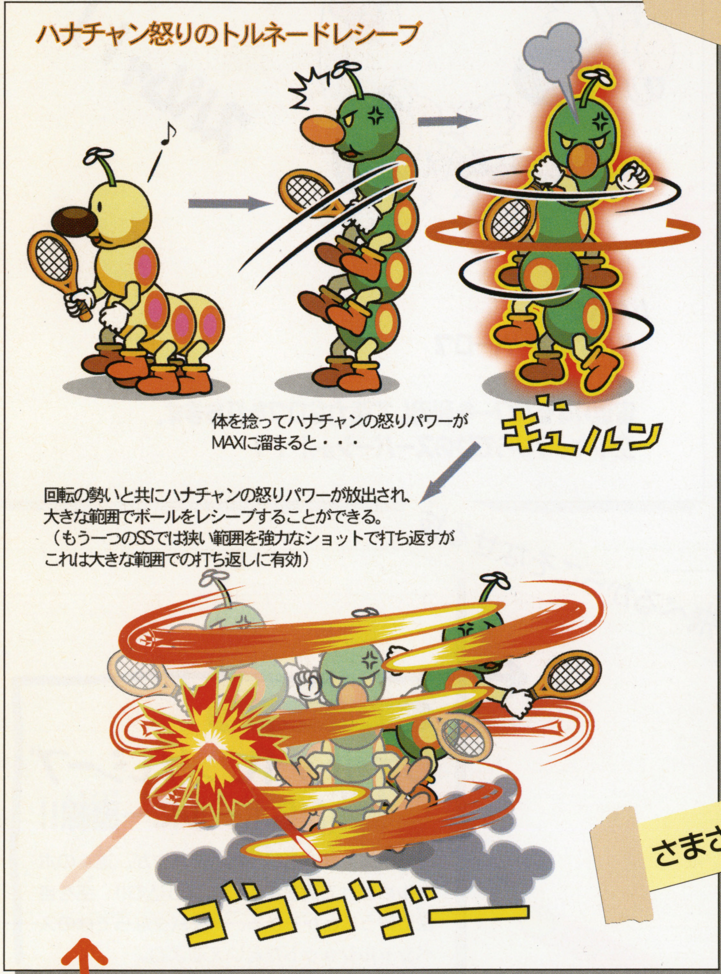
今回、新たに判明したキャラクタとその出現条件を紹介していく。また、前回「マリオテニスGCを一生愛する本」で好評だったスペシャルショットの設定資料も大公開。製品版との違いなども見比べてみると面白いぞ。

←マリオシリーズで初のプレイヤーキャラとなったハナチャン

## ハナチャン

**出現条件** ●シングルスギミックマスターズのサンダーカップで優勝する

**初登場のハナチャン。スペシャルショットは、ハナチャン特有の状態変化？ ショット。前衛につかれると、大きな体が大きな壁に!!**




防御系スペシャルショット **バタフライレシーブ**

### 成虫に変身して楽々キャッチ

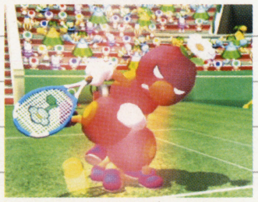
成虫に変身して羽が生えたハナチャンが、ボールまで飛んで行ってレシーブ。進化した時のハナチャンの表情もかわいい。資料にあるオトナショットっていうネーミングも面白いね。

さまざまな形態に変化する!!

攻撃系スペシャルショット **クレイジーツイストショット**

### 怒ったハナチャンが放つ強力ショット

ハナチャンの代名詞ともいえる「怒り」も、スペシャルショットで完全再現されている。ショットを打ち返した相手はクルクル回転してしまうのだ!!

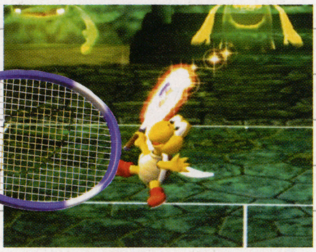


# パタパタ

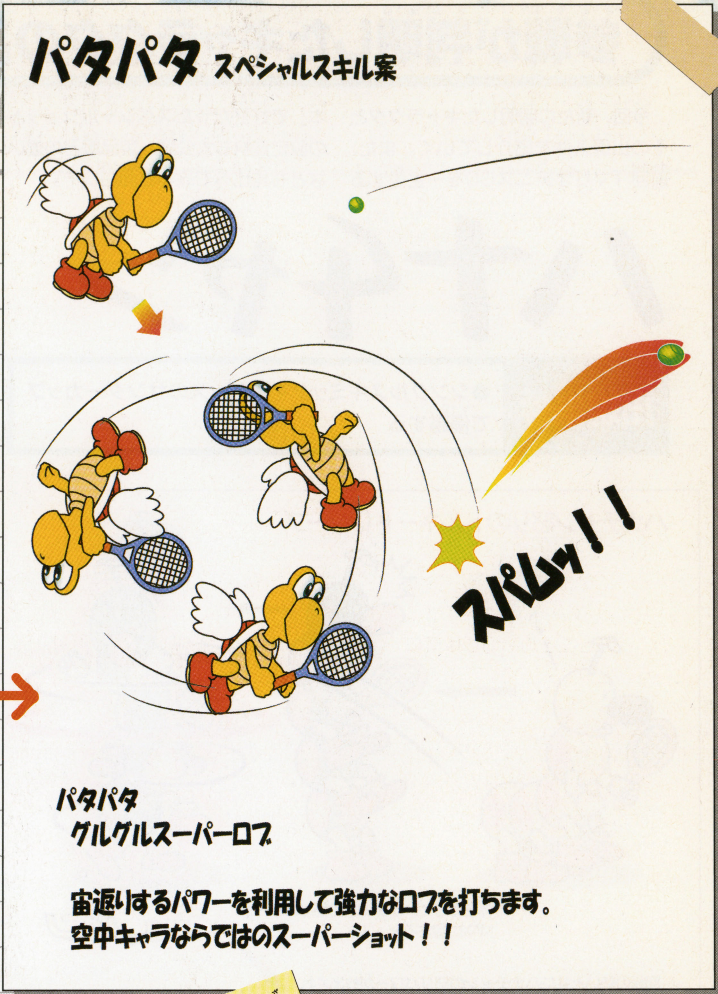
**出現条件**　●ダブルスワールドオープンのスターカップで優勝する

**タイプ　テクニック**

N64版に続いて、パタパタもやっぱり登場。スペシャルショットは、ノコノコと対照的なものになっているぞ。素早い動きは本作でも健在だ。



←ノコノコは地を這うスピード型、パタパタは空を舞う速さを持つ




**攻撃系スペシャルショット**

## フライングスピンロブ

### 闇がコートを覆う脅威のスーパーロブ

ショットの瞬間、闇が空を覆うスペシャルショット。打ったボールは、相手コートのベースラインぎりぎりに落ちる、まさにスーパーロブ。ノコノコのウォータースキップショットと効果が逆だね。

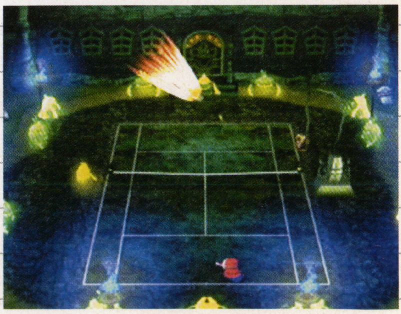
**空を飛べるからこそなせる技**

**防御系スペシャルショット**

## ロケットダイビングレシーブ

### 空中からボールに一直線!!

空中高く舞い上がったパタパタが、遠くのボールめがけて流星のように突っ込む!!　空を自由に舞うことができる、パタパタならではのスペシャルショットだといえるよね。



MARIO TENNIS GC マリオテニス みんなの投稿コーナー

# 愛好会サロン

「ニンテンドーワールド Touch!DS」でも、長蛇の列が出来ていた本作。ニンドリでも、まだまだ応援していくぞ。そこで、『マリオテニスGC』大好き編集部員が集う「マリテニ愛好会」では、本作をより楽しむためのネタを、読者のみんなから大募集。みんなで投稿して盛り上げていこう。今回は、一応お題のようなものを3つ挙げたけど、これら以外にも面白いって思ったことがあったら、何でも気軽に投稿してね。連載でお届けしていく予定なので、今のところ締め切りは気にしないで大丈夫。また、メールでも受け付けるので、携帯からでもバシバシ投稿しちゃって下さい。下記のあて先まで、どんどん送ってきてね。毎号、掲載者の中から1名に粗品をプレゼントしていくぞ。(攻略を期待していた人はごめんなさい。前号の記事を参考にしておくれ～)

↑発売後なのに、イベントでも大盛り上がりの本作

## 投稿メッセージ 愛する者たちの主張

本作に対する感想、感動、感情を思うがままに書きなぐるコーナー。もちろん、イラストでの投稿でも大丈夫。ファンクラブと差別化をしたいので、メッセージはメッセージだけ、イラストはイラストだけで投稿してくれると嬉しいかも。本作への愛を存分に主張してくれ!! また、開発者の人たちや、愛好会へのメッセージでもOKだぞ。

↑(熊本県/みーこさん)ドリキン宛だったのですが、こちらで掲載。ピーチ姫ステキです

### アンケートハガキからの主張

●やばい!! 面白すぎです。腕が筋肉痛になるまで遊んだゲームは久しぶりです(東京都/ワンコダッシュさん)●スペシャルショットが最高に楽しい!! ピーチ姫がすっごいかわいい。ハートに私までメロメロです!!(大阪府/のむちゃん)

↑(兵庫県/Yukiさん)1匹、テレサじゃない(笑)

## 投稿フォト 『マリオテニスGC』のある風景

本作に関することを写真に撮って投稿するコーナー。投稿する写真は、「これは○○っぽい」とか「こんなところに『マリテニGC』が!!」みたいなものまで何でもOKだ。投稿する上の注意点として、お店の中などを撮影する時は、店員さんにちゃんと断ってから撮るようにしてね(当たり前のことだけど)。

今回は、例として編集部が撮影した写真を掲載してみたぞ。楽しい写真を待ってるよ～。

### 売れ行き好調!?

➡都内某ショップにて撮影。発売初週18万本強の売り上げをみせた本作は、各地で品切れになっていることも多かったみたいだ

### ボスゲッソーコート発見!!

⬅路上がパネルみたいで、×マークまで。ボスゲッソーコートにそっくり。こんなくだらない写真でもOK

### 試遊台で白熱対戦!!

➡前号付録で開発者の高橋秀五さんが話されていた試遊台。そんな試遊台で遊ぶ風景をパチリ。もちろん、スペシャルショットがでまくり!!

## 投稿バトル マリテニ何でもランキング

このコーナーでは、みんなの使用キャラクタのランキングや、スペシャルゲームの得点を募集するぞ。キャラクタの場合は、使用している理由も書いて送ってね。また、スペシャルゲームの得点は、何か証拠となるもの(写真など)を一緒に送って下さい。全てのコーナーが、ニンドリにあるいろんなコーナーに似ている気がしますが、そんな事は無視!! みんなの投稿を待ってまーす。

### ①使用キャラクタランキング

ただいま 編集部No.1 **デイジー**

➡現在、編集部で一番使われているキャラクタがデイジー。読者のみんなが選ぶキャラクタは一体何なんだろうか

### ②スペシャルゲームハイスコアランキング

⬅スペシャルゲームなら何でもOK。まずは、最高レベルをクリアして、得点や回数を競える状態にしてから投稿を開始してくれ!!

## 各コーナーへのあて先はこちらまで

ハガキはこちら
東京都千代田区こうじ町4－2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「マリテニ愛好会」係

メールはこちら
yaminabe@nindori.com

集中連載 第2弾!

# どこよりも詳しい!『ポケモンエメラルド』バトルフロンティア攻略最前線

攻略本スタッフ全面監修

## 今回攻略するのはこの2つ!

### 闘志を見せつけろ! バトルアリーナ

➡「かちぬきチームバトル」で対戦。勝ち抜いていけばガッツシンボルが刻まれるぞ

### 戦略で勝ち上がれ! バトルドーム

➡「バトルトーナメント」が開催中。優勝を重ねればタクティクスシンボルが刻まれる

| GBA | | | |
|---|---|---|---|
| タイトル | ポケットモンスター エメラルド | ジャンル | RPG |
| 発売元 | (株)ポケモン | プレイ人数 | 1～5人用 |
| 発売日 | 発売中 | 備　考 | ワイヤレスアダプタ同梱 |
| 価　格 | 4800円(込) | | GBA専用通信ケーブル対応 |

## バトルフロンティアのここがスゴい! ポケモンの新たな魅力が見えてくる!

バトルフロンティアの魅力の1つは、普段の冒険でのバトルとは、またちょっと違ったポケモンの「強さ」を発見できることだろう。例えば、「なんでもなおし」さえあればあまり出番のなかった「リフレッシュ」のようなわざも、バトルチューブでは非常にありがたかったりする。ルールが変われば、ポケモンの強さも変わってきてしまうのが面白いところ。育ててきたポケモンの、今までは気づかなかった魅力が見つかるぞ。

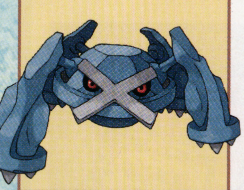
## バトルフロンティアで活躍できる! 強力ポケモン入手法

バトルフロンティアで活躍が期待できる、おすすめのポケモン5匹を紹介するぞ。どうしても勝ち抜けない施設があるなら、全体的な能力値の高い、これらのポケモンを加えてみるのもいいだろう。レベルやバトルの形式に関わらず、かなりの戦力になってくれるはずだ。

### どんな施設でも活躍するぞ!

⬆大抵の相手とは互角以上に戦えるはず!

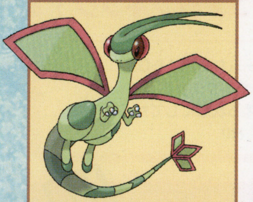
### メタグロス



#### 殿堂入り後にダイゴの家へ

殿堂入り後、トクサネシティにあるダイゴの家に行くと、ダンバルというポケモンを入手できる。レベル20でメタングに進化し、さらにメタングはレベル45でメタグロスに進化する。レベル50戦で使いたいなら、メタングのままレベル50まで育てて「コメットパンチ」を覚えさせるといいぞ。

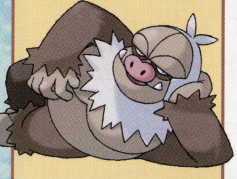
### フライゴン



#### ナックラーを2進化させて入手

111番道路の砂漠で見つかるナックラーをレベル35にしてビブラーバに進化。さらにビブラーバをレベル45まで上げればフライゴンになる。じめんタイプを持つポケモンにしてはすばやいので、わざマシンで「じしん」を覚えさせれば先制で強烈な一撃を放つことができるぞ。

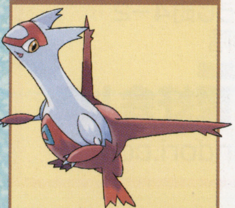
### ケッキング



#### ナマケロを2進化させよう

トウカのもりで見つかるナマケロをレベル18まで上げてヤルキモノに。さらにレベル36まで育てればケッキングに進化する。2ターンに1回しか動けないが、能力値はあらゆるポケモンの中でもトップクラス。「はかいこうせん」を覚えさせればとんでもない威力を発揮できるだろう。

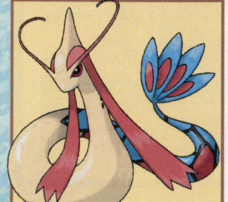
### ラティアス



#### 殿堂入り後に各地を回れ!

殿堂入り後、ホウエン地方各地の道路・水道を転々と移動するので、見つけるのもつかまえるのもかなり難しい。わざマシンで覚える「めいそう」で能力を上げつつ「じこさいせい」で回復させると強さを発揮する。対となるもう一方のラティオスも、同じ戦法が使えるぞ。

### ミロカロス



#### ヒンバスの「うつくしさ」を上げよう

119番道路で釣れるヒンバスから進化する。ヒンバスが釣れる場所は限られているので、いろんな場所で釣りをしまくろう。捕まえたら、ポロックを与えて「うつくしさ」を充分高めてからレベルアップすればミロカロスに進化する。強力な「ハイドロポンプ」をレベル40で覚えるぞ。

**ハミダシニンドリ** ヒンバスの「うつくしさ」を高めたいなら、「しぶさ」の高いきのみでポロックを作るといいぞ。ルネシティのキリからもらえる「モコシのみ」などをたくさん育てておこう。



©2004 Pokémon ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・Pokémon・ポケットモンスターエメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

# バトルアリーナ

始めやすさ…★★★　難しさ…★★★

# 勝ち抜きルールを意識した順番を作ろう

バトルアリーナ最大の特徴は、ポケモンの交代がいっさいできないこと。2匹目には1匹目の弱点を補うタイプを入れたり、物理攻撃主体のポケモンの後には特殊攻撃が得意なポケモンを入れるなど、てもちの順番には気を使おう。また、3ターンで勝負がつかない場合は、判定で勝敗が決まるというルールもある。

⬆判定では○が2点、△が1点、×が0点となり、同点だと両者負けとなる

## 判定で負けないよう攻めの姿勢で挑め！

判定で評価される項目は下の表にある3つ。見ての通り、効果的に攻撃して相手のHPを減らした方が有利なのだ。3ターンで決着がつくため、じわじわ相手を攻める耐久型よりは、どんどん攻撃わざで攻める戦術でいこう。

### 多彩なわざで弱点を突こう

⬆いろいろな攻撃わざを持っていれば弱点を突きやすく、「わざ」「からだ」の項目で有利だ

### 逃げ切るなら回避率を上げよう

⬆耐久型の戦法でいくなら回避率を上げよう。「わざ」「からだ」の項目で有利になりやすい

## 3つの項目と評価基準

| 項目 | 評価の基準 |
|---|---|
| こころ | ・攻撃のわざを使おうとすると上がる。「まひ」などで実際にわざが出せなくても、わざをコマンド選択した時点で評価は上がる。<br>・守りのわざを使うと下がる。（「ねこだまし」はここでは守りのわざとされる） |
| わざ | ・わざが当たったときに上がる。「こうかばつぐん」だとさらに上がる。<br>・わざが外れたとき、「いまひとつ」「こうかがない」ときは下がる。<br>・とくせいやタイプの効果でダメージや効果が防がれたときも下がる。<br>・「まもる」「みきり」で防御した・防御されたときは変動しない。<br>・「まひ」などでわざが出せなかったときも変動しない。 |
| からだ | ・その戦闘でHPを減らさなかったかが評価される。<br>戦闘開始前に比べて、終了時のHPの多い方が勝ち。<br>（評価＝戦闘後のHP÷戦闘前のHP） |

## 状態異常が使えればかなり有利

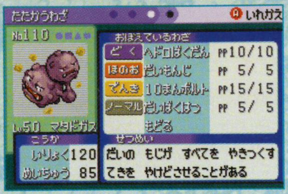
交代ができないバトルアリーナでは、「ねむり」や「こんらん」、「メロメロ」といった相手の自由を奪う状態異常がかなり有効だ。逆にいえば自分が状態異常になるとかなり不利なので、「ラムのみ」「カゴのみ」など、状態異常を回復するきのみは必ず誰かに持たせておきたい。

### 「ねむり」状態にすれば一方的に戦える！

➡ねむり状態になった相手はまったく行動できない。3ターン以内に倒せなくても、「わざ」「からだ」の項目はこちらが有利だ！

## おすすめポケモン　複数タイプの攻撃わざを持たせよう

判定のことも考えれば「こうかいまひとつ」なわざはなるべく出したくないので、ポケモンには最低でも2種類のタイプの攻撃わざを持たせたい。逆に回復わざなどは覚えていなくてもかまわないだろう。そのほか、命中率の高い状態異常わざを覚えているポケモンがいれば心強い。



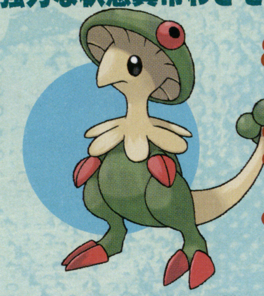

⬆全部が攻撃わざでもいいくらい！

### 多彩なわざを覚えられる

**マタドガス**

⬆わざマシンでほのお、でんきタイプの強力な攻撃わざを覚えられる。弱点が少ないのもいい

### 強力な状態異常わざを持つ



**キノガッサ**

⬆キノココのままレベル54まで育て、「キノコのほうし」を覚えさせてから進化したい

## フロンティアブレーン対決　ヌケニンを倒せるわざが必須

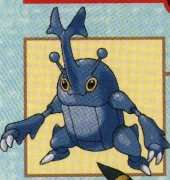
コゴミは4周目の7人目として登場するぞ。特にやっかいなのは3匹目のヌケニン。弱点を突かないとダメージを与えられないことに注意しよう。

⬅弱点を突けないと何もできないまま判定で負けてしまう

**アリーナキャプテン コゴミ**

➡闘志あふれる女の子。時には判定勝ちも狙う

### コゴミのてもちポケモン



**ヘラクロス**　使うわざ　メガホーン、がんせきふうじなど

ひこうタイプのわざなら4倍のダメージを与えられるが、相手は「がんせきふうじ」を使ってくる。ひこうタイプ以外のポケモンに「つばめがえし」などを覚えさせて対抗だ。

**ブラッキー**　使うわざ　のしかかり、あやしいひかりなど

こちらをまひ、こんらん状態にして自由に攻撃できなくさせ、判定勝ちを狙ってくる。威力の高いかくとうタイプのわざで弱点を突き、3ターン以内に倒してしまおう。

**ヌケニン**　使うわざ　シャドーボール、おんがえしなど

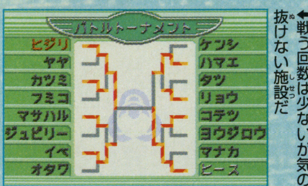
ほのお、ひこう、いわ、ゴースト、あくタイプ以外のわざではダメージを受けないぞ。どく状態にしたり、「やどりぎのタネ」「すなあらし」などのダメージで倒すことも可能。

**ハミダシニンドリ**　バトルアリーナでは、「ふきとばし」「ほえる」「バトンタッチ」といった、ポケモンの入れ替えをするわざは全て失敗してしまい、使えなくなっている。

# バトルドーム 戦う前の情報チェックがカギを握る

始めやすさ…★★★　難しさ…★★★

16人のトレーナーによる、トーナメント戦で戦う施設。1回戦から決勝戦まで、合計4回勝ち抜けば優勝となるぞ。バトルドームでは、バトルのたびてもちの3匹のうちから2匹を選んで戦うことになる。他の施設と大きく違うのは、戦う前に相手のてもちポケモンや、大まかな戦術などを確認できること。相手のチームを見て、もっとも有利に戦えるように、臨機応変にポケモンを選ぶ必要があるのだ。最初のうちは、3匹とも同じタイプだったりと対処しやすい相手も多いが、勝ち進んでいくとそうもいかなくなる。どんなポケモンが出てきても戦える、多彩なタイプの攻撃わざを持つポケモンや、弱点の少ないポケモンなどが有利に戦えるだろう。



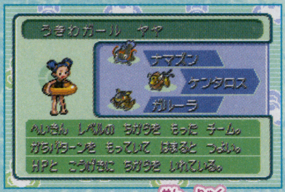
←戦う回数は少ないが気の抜けない施設だ

## お互い3匹のうちから2匹ずつを出してのバトル

←↑お互い2匹ずつでのバトルになるため、勝負が早くつきやすいことも特徴。速攻型ポケモンで一気に攻めるか、「だいばくはつ」などで強引に判定に持ち込むか…戦術はさまざま

## 相手の情報を見て対策を練ろう

バトル前にチェックできる情報は、「相手のてもちポケモンの種類」「相手のチーム全体の強さ」「相手の大まかなバトル戦略」「育成に力を入れている部分」など様々。終わった試合ならば、「どんなわざを使って勝ったか」などの情報も手に入るぞ。もちろん、いちばん重要なのは「相手のてもちポケモンの種類」だが、それを見てどうもこちらが不利のようならば、他の情報もしっかりチェックして対策を練っておくといい。




## トーナメント表・トレーナー紹介をチェックしよう

←意外に多くの情報が詰まっているトレーナー紹介。事前のチェックは絶対に欠かさないように

### 「チーム全体の評価」は判定に影響する

相手の大体の強さが評価されている。お互いのポケモンが同時に倒れた場合は、判定で強さが上のチームが勝ちあがることになるぞ。

←こちらの評価が高ければいざというとき有利!

### チームの強さの評価

| 強い ↑↓ 弱い | |
|---|---|
| 強い | こんたいかいの ゆうしょうこうほ ナンバー1! |
| | けっしょうまでは かくじつと いわれる チーム。 |
| | ベスト3に はいる ちからを もった チーム。 |
| | こんたいかい ゆうしょうこうほの 1チーム。 |
| | トップクラスの ちからを そなえた チーム。 |
| | こんたいかい ちゅうもくの ダークホース! |
| | へいきんより すこし ちからが うえの チーム。 |
| | こんたいかいの へいきんてきな チーム。 |
| | へいきん レベルの ちからを もった チーム。 |
| | へいきんより やや ちからが おちる チーム。 |
| | まず 1しょうが もくひょうと なる チーム。 |
| | 1しょう できれば じょうじょうの チーム。 |
| | ぜんたいの なかで したの レベルの チーム。 |
| | じつりょくは かなり したの レベルの チーム。 |
| | ゆうしょうは かなり むずかしい チーム。 |
| 弱い | ゆうしょうから もっとも とおい チーム。 |

### 「チームの戦略」も参考にしておこう

トレーナー紹介2行目のコメントは、てもちポケモンの持っているわざの種類で決まる。具体的にわざが分かるわけではないが、参考までに見ておこう。

### 「はめつ かくご」の相手は注意!

←こちらを道連れにするような、強烈なわざを使う可能性がある

### チームの戦略傾向の例

| | |
|---|---|
| あいてに おうじて たさいな わざで たたかう。 | ついかこうかが ある わざを よく つかう。 |
| あいての こころを かきみだすのが とくい。 | つよくて あつかいやすい わざを つかう。 |
| あいての ちからを おとすのが とくい。 | てがたい わざで きっちりと こうげきする。 |
| いひょうを つく わざで たたかいを みだす。 | ときには はめつ かくごで たたかいを いどむ。 |
| うんに まかせた たたかいかたを このむ。 | とても めずらしい わざを ときどき つかう。 |
| かちパターンを もっていて はまると つよい。 | バランスよく いろいろな わざで たちむかう。 |
| きょうりょくな コンボになる わざを もつ。 | PPの すくない おおわざで しょうぶする。 |
| こうげきを うまく かわしながら たたかう。 | まもりより とにかく せめを だいじに する。 |
| ちからを ためて いっきに せめるのが とくい。 | よわらせてから こうげきを するのが とくい。 |
| ちょうきせんでの ねばりが とても とくい。 | |

## おすすめポケモン 弱点の少ないチームを組もう

バトルドームでは、2匹でどんな相手にでも対応できるチームを作れるかがカギとなる。まずは主力を1匹決め、その弱点をカバーできるポケモンを2匹選ぶ、というふうにすればやりやすいはず。例えばみずタイプのポケモンを主力にするなら、弱点となるくさ・でんきタイプのわざに強いくさタイプ、ドラゴンタイプのポケモンを入れるといいだろう。

↑→弱点の少ないノーマル、みずタイプなどを入れておきたい

### 2匹で弱点をカバーしあえるように!

### チームの組み方の例①

↓主力の弱点を補う2匹。みずタイプのわざが効きにくいくさ・みず・ドラゴン相手を任せる

### チームの組み方の例②

↓メタグロスの弱点はフライゴンが補う。さらに比較的弱点の少ないノーマルタイプも入れた

## フロンティアブレーン対決 弱点を突かれにくいみずタイプを

フロンティアブレーン・ヒースとは5周目の決勝戦で戦うことになる。威力・命中率ともに高い、強烈な大わざを繰り出してくるぞ。いろいろなタイプの攻撃わざを持っているため、弱点の多いポケモンだと「こうかばつぐん」のわざを受けやすく、厳しい戦いとなる。ここは弱点が比較的少ないタイプを出して対抗したいところ。特にオススメなのはみずタイプのポケモン。みず、こおりタイプのわざを覚えさせておけば活躍してくれるはずだ。

➡無敵と言うだけあり、必ず決勝まで勝ち上がってくるぞ

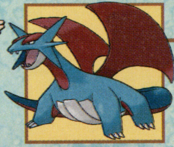
⬆情報を見て、使うわざを少しでもチェックだ

➡派手な外見どおり、見せ場のある豪快なわざを好んで使ってくる

## 威力の高いわざ「じしん」を警戒せよ!

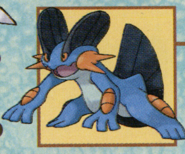
➡威力100、命中率100の強烈な物理攻撃わざ。じめんタイプを弱点とするタイプのポケモンは、なるべくヒース戦では出さないようにしよう

### ヒースのてもちポケモン



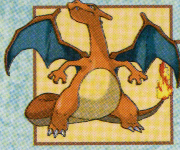
**ボーマンダ** 使うわざ じしん、かわらわりなど

全ての能力値が高めで、さらにとくせい「いかく」でこうげきを下げてくる強敵だ。4倍のダメージを与えられる、こおりタイプのわざで対抗しよう。



**ラグラージ** 使うわざ れいとうビーム、カウンターなど

弱点はくさタイプのみだが、みず、こおりタイプのわざなども普通に効くぞ。物理攻撃を出すと「カウンター」で反撃されてしまう可能性があるので、特殊攻撃で対抗しよう。



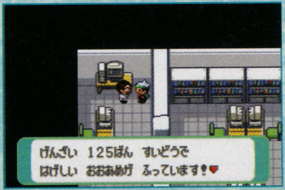
**リザードン** 使うわざ いわなだれ、じしんなど

いわタイプのわざなら4倍ダメージだが、相手はすばやいうえに「じしん」も使うので、いわタイプのポケモンでは厳しい。みずタイプのポケモンに相手をさせよう。

## 殿堂入りして手に入れよう! グラードン・カイオーガの出現ポイントが明らかに!

超古代ポケモン・グラードンとカイオーガ。残念ながらバトルフロンティアには参加できないが、強力なパワーを持つこの2匹の入手方法が判明したぞ。殿堂入り後に119番道路の天気研究所へ行くと、ホウエン各地でひでりやおおあめが起きていることを知らされる。どこで異常気象が起きているかを聞いたら、早速その場所へ行ってみよう。見慣れない洞くつやダイビングポイントが見つかったら、そこが2匹のいる場所だ。

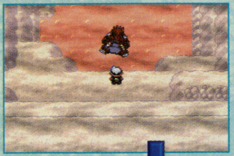
### 殿堂入りしたら天気研究所へ向かおう



⬅異常気象はしばらく冒険していると治まってしまうが、再び天気研究所へ行けばまた発生する

### ひでりの続く道路に「りくのどうくつ」が!

グラードンの潜む「りくのどうくつ」は、どこかの道路に出現するぞ。奥にいるグラードンのレベルは70と高め。バトルでは必ず「ひでり」状態になるので、相手の「ソーラービーム」「だいもんじ」は強烈だ。


⬅レベルが高く強敵。戦う前には必ずレポートを書いておこう!

➡こちらも「ソーラービーム」やほのおタイプのわざで対抗だ

⬆道路のどこかにポッカリと入口が開いている

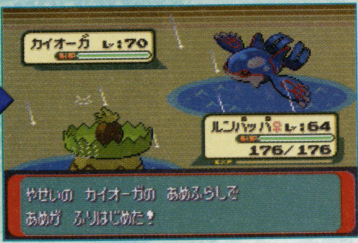
**グラードンのわざ**

- ソーラービーム
- じわれ
- だいもんじ
- ねむる

### おおあめの降る水道で「うみのどうくつ」発見

カイオーガのいる「うみのどうくつ」は、どこかの水道に現れる。カイオーガのレベルはグラードンと同じく70。バトル中はおおあめ状態となるので、「かみなり」が必ず命中することを利用しよう。

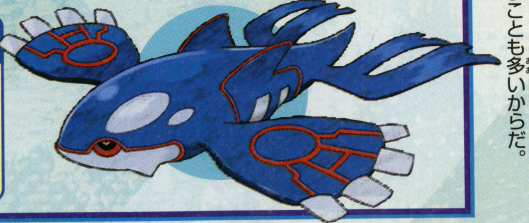
⬅普段は無いダイビングポイントが現れる



⬆➡こちらもそれなりのレベルで挑もう。相手の「ハイドロポンプ」は強烈だぞ

**カイオーガのわざ**

- ぜったいれいど
- すてみタックル
- ハイドロポンプ
- ねむる



**ハミダシニンドリ** 「チームの戦略傾向」の「とてもめずらしい…」や「いひょうをつく…」などのコメントは、実はそれほど恐れる必要は無い。あまりバトル向きでないわざを使うことも多いからだ。

ハミダシニンドリ『ゾイドバーサスⅢ』の公式HP（http://www.tomy.co.jp/gamesoft/ZOIDS_VS3/）は、ミッションモードのオールSクリア攻略など充実の内容。接続環境があるなら必見だ。

# ニンドリ的 裏コーナー ドリテク鮮果場

**今回の目玉 ドリテクの出荷物は**

今回の出荷物は『ゾイドバーサスⅢ』の隠しキャラ。例によって、音声の再生順が隠しコマンドになっていたぞ。対戦で使えるゾイドやキャラが増えるので、もう一度遊んでみよう。

## 優 GC ゾイドバーサスⅢ　編集部情報

### 隠しゾイド・キャラが新たに判明

タイトル画面のメニューから「CONFIG」を選択して、「VOICE」テストで、92、68、40、13、90の順にボイスを再生すると「ZOIDS BATTLE」モードで使用できるキャラと、SHOPで販売されるゾイドが追加されるぞ。追加されるゾイドは、コマンドストライカーとエナジーライガーPSの2種類。追加されるキャラは、アニメ「フューザーズ」から3人が登場だ。

**やり方**

CONFIG→VOICEを選択し、92,68,40,13,90の順に再生する。すると、ゾイドバトルにキャラが追加され、SHOPにゾイドが追加される。

↑出したキャラは、「ZOIDS BATTLE」モードなどで選べるようになっているぞ

**コマンドストライカー**

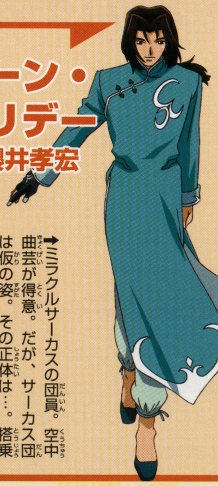
小回りがきくコマンドウルフと、チェンジマイズで遠近両方に対応できるレオストライカーのユニゾン形態。

**エナジーライガーPS**

背中に張り出したエナジーチャージャーと、ゾイドコアの2つの動力を持ち、空前のスピードを獲得した機体。

**マービス**
声:堀 之紀

←とある事件で刑務所に入れられ、逮捕に手を貸した元友人マスクマンを恨んでいる。搭乗ゾイドはシャドーフォックス



**ジーン・ホリデー**
声:櫻井孝宏

➡ミラクルサーカスの団員。空中曲芸が得意。だが、サーカス団は仮の姿。その正体は…。搭乗ゾイドはアロザウラー

**ロジャー**
声:若本規夫

➡ローズシティのトップ・Ziファイター。テレビ局主催のバトルロイヤルに参加する。搭乗ゾイドはジェノザウラー

## 良 GBA まわるメイド イン ワリオ　埼玉県／オコぢょさん

### こまる？ メイド イン ワリオ登場!?

「まわるのタイトル画面でGBAを振ると、タイトルが変になります。たまに、こまるメイドインワリオになったりするので、試してみてください!!」。ためしに振り回してみたところ、4パターンほど確認！ ぜひ、みんなもヘンなタイトルを作ってみよう。余談だが、この写真のため撮影機材を振り回すことに…。壊れなかったのでよしとしよう。

こまる

るるる？

↑るるるにまわる。もうなんだかわけがわからないタイトルになって…

…何が何やら

©1983-2004 TOMY ©ShoPro・TV Tokyo ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. ©2004 Nintendo

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー

# ドリプレ

みんなから寄せられるやり込みやネタプレイ、誰もやらない遊び方なんてものを紹介するコーナーだ。ビデオ、メール、模型やナニカ。いろんなもので送ってOK。だけど8ミリとβだけはカンベンな！ 今回は7月21日号で、エラくやり込んだ人からまたもや届いたビデオを紹介！

GC 機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡

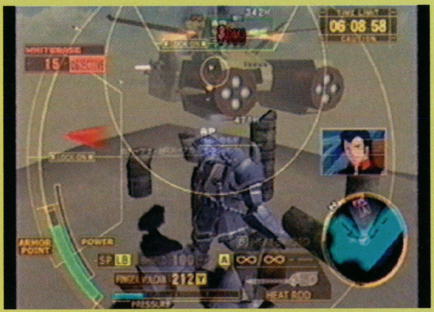
## 低レベルクリア他

東京都／たねのふしぎさん

「Vol.115に続いて、すごいものからくだらないものまでイロイロなネタを送ります。低レベルクリアは、どれだけ低レベルでクリアできるかやって見ました。ジオン系パイロットは初期レベルが高いのでこれ以上縮められませんが、アムロとガイアはまだいけるかな？ その他オマケで、自指せ最多撃墜数。ステージはアムロ編「恐怖！ 機動ビグザム」パイロットはアムロで連撃、対爆、宇宙戦、シップキラー。機体はNT-1でやりました。パブリクを止めてビームかく乱幕を失敗させ、ビームサーベルで斬りまくりで160機落としました。最多クリアポイントはアイナ編「テストパイロット」で、パイロットはアイナ、スキルは格闘強化、宇宙戦、シップキラー。機体はNT-1でやりました。やりかたはターゲット破壊は1分以内でなるべく早く。ジムが出たらザク3機に助言をかけてサラミス→ジム→サンダースの順に撃破。これで2161ポイント取りました」。…前回よりも、さらにやり込むとは思わなかった…。ギレンの演説完全収録や、『バテン』ネタなど紹介しきれないほどの充実っぷりも見事。敬意を表して1stガンダム関連商品を送らせてもらうぞ！

←レベル8のランバ・ラルが木馬に挑む！ もたもたしていると、ガンダムに狩られるステージだ

### 低スペックで強敵を倒す



↑切り立つ崖の上に乗って、そこから攻撃。崖際に立っていると、ガンキャノン、ガンタンクは登ろうとせずに射撃で攻撃してくるようだ。角度のせいで当たらないので遠慮なく攻撃

投稿：ビデオテープ

### 性能差は本当に戦力の差じゃなかった!!

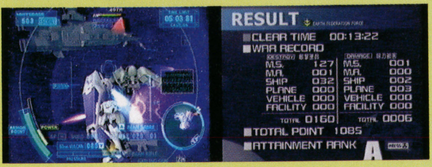
↑→素のバーニィで戦う。イヤに効率的に地雷を踏ませていく姿は、新兵どころか歴戦の勇士

←最後はジャンプヒートホーク↓体当たり↓起き上がりにヒートホークでシメ。普通に勝っちゃってるよ

| 低レベルクリア | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| シロー編 | Lv 7 | ハヤト編 | Lv 7 | ララァ編 | Lv 2 |
| セイラ編 | Lv 1 | ラル編 | Lv 8 | ガトー編 | Lv 9 |
| クリス編 | Lv 2 | バーニィ編 | Lv 3 | シャア編 | Lv12 |
| ライデン編 | Lv 6 | ノリス編 | Lv10 | アイナ編 | Lv 8 |
| 三連星編 | Lv16 | アムロ編 | Lv15 | カイ編 | Lv 7 |

| | |
|---|---|
| 最多撃墜数 | 160機 |
| 最多クリアポイント | 2161ポイント |

### 他にもイロイロ…

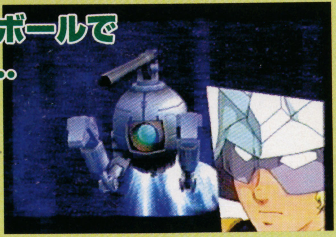


↑大体1～2撃でさくさくと倒していく。アニメのガンダムみたいな強さ。スコアはビグザム込みで脅威の160機撃墜。1回の戦闘でスーパーエースと呼ばれそうな勢いだ…

### ザク大地に立つ

←機体変更でデモが…。ガンペリーが開くと同時にツッコミ開始

### ついにボールでG3を…



→アンタが乗るのかよ！ で、援護の機体の協力を受けて、しっかりと撃破

ハミダシニンドリ 今回のドリプレに使われた『ガンダム』は、これだけ見るとカンタンな気がするが、実際は歯ごたえのキツイアクション。それをここまでやり込めるとは…。

---

みんなからの ドリテク ドリプレ 大募集

| ドリテクランク | |
|---|---|
| 特秀 | 1万円分のおもちゃ券(など) |
| 秀 | 5千円分のおもちゃ券 |
| 優 | 3千円分のおもちゃ券 |
| 良 | 千円分のおもちゃ券 |
| 可 | 時価 |

| ドリプレランク | |
|---|---|
| ドリアン | なんかいいもの |
| さくらんぼ | 10～50点 |
| バナナ | 1～10点 |

皆からの悶絶テクニックの投稿を随時募集中!! 大ネタ小ネタ、どこからともなく突っ込みが入るほどくだらないテクでもOK!! テクを見つけたら、どんどん鮮果場に出荷（投稿）してきてちょうだい。送ってもらったテクは、中身に応じて等級付けして、等級に応じたモノをプレゼントするぞ。右記の要領で、**1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送ってほしい。なお、ドリテクに関する電話での質問には答えられないこともあるので、あらかじめご了承くだされ。

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

**はがきの書き方**

おもて

切手

102-0083

東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit

ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1：アイアンエムブレム 烈火の光石

2：闘技場を使った通信対戦で、1作目と最新作をつなげられます。データがどうなるかわかりませんけど。

3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
岸田口廉也P.N.インパール
25歳
電話03-3556-3313

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2004

読者が作るイラストコーナー。略して「ドリキン」！

# ドリ～ムキングダム

## DREAM KINGDOM

### ドリキン表彰台

**Vol.125の受賞者**

福島県／天龍翔さん
岩手県／シオしお。さん
千葉県／るまいらばうろさん
沖縄県／カービィの伝説さん

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

表彰された方には特製記念品を差し上げます！

なんか もうすぐ ニンドリくんの親戚に子供が生まれるので、ベビーシッターのバイトを始めるそうです。…大丈夫かなぁ？
アズマ フースケ

**ケイ大佐**

早いもんでもうすぐ12月。そしてDS発売です。早く欲しいなぁ～なんて思いながら過ごしていたら、実はもう発売間近なんですよね。ニンテンドーワールドで実際に「Touch!」した人も、してない人も、ぜひとも発売日にゲット＆タッチ！

◆『FE聖魔』のエイリークとエフラム。カラートーンで着色した切り絵で、とても立体的に表現されています。技術も表現力も文句なしのイチオシです！

今月のイチオシ！ 福島県／天龍翔さん

◆DS期待のタイトル『大合奏！ バンドブラザーズ』。GBAの『ゲームボーイミュージック』が、DSになって帰ってきたんだよね。「戻ル」のアイコンが気に入って、イラストの中にも描いてくれました

岩手県／シオしお。さん

◆最近GCを手に入れて、遊び立てホヤホヤなんだそうです。イラストにも描いてくれたぐらいなので、さっそく『風タク』をプレイしているんでしょうね。ほのぼのとしていてカワイらしいリンクです

石川県／あまぞねすさん

◆『ゼル伝 ふしぎの木の実』より、大地の巫女ディン、時の巫女ネール、そして第三の巫女フロル。受験勉強が大変で、なかなか絵を描くヒマがないとか。今回のイラストでは、水彩は楽しかったそうです

熊本県／森響かのんさん

# キングサイズ

## 厳選イラストを特大サイズで掲載！ドリキンのベストナイン!!

**富山県／popoさん**

➡『なりきりダンジョン3』より。『2』がすごく面白かったということで、『3』にも期待をしているそうです。『TOS』キャラも出てくるしね～

**和歌山県／早乙女らいむさん**

⬅ニンテンドーワールドの大阪会場で、声をかけてくださった早乙女さん。今回は、ファンレターのリクエストにあった『黄金の太陽』より、ロビンを描いてくれました

**愛知県／まぐさん**

⬅小学生の頃から姫川先生の大ファンだということで、小学館の学年誌で連載中の「4つの剣」も楽しく読んでいるそうです。ゲームの方はやってないそうですけど、面白いですよ～

**大阪府／移流霧さん**

⬆『ペーパーマリオRPG』より、マリオとランペル。ランペルの出てくるステージは、なかなかビックリさせられるよね。『ペーパーマリオ』の中でも印象が強いです

**和歌山県／PKマニアさん**

⬅『ポケモン エメラルド』より。ホエルコの上で釣りをしてます。楽しそうですよね～

**千葉県／高坂裕子さん**

⬅『FE聖魔』より、エフラム、エイリークそしてゼト。「新要素たくさんで面白いです！」とか。公式イラストを意識して、大人っぽい感じに描いてくれました

**福島県／くま吉さん**

➡『ふしぎのぼうし』はいかがですか？ 編集部でも、ものすごく評判が高いです。オレも早くやりたいよ～

**神奈川県／雫さん**

⬅DS『エッグモンスターHERO』より。アホ主人公の教育係セバスチャンが大好きだって

**愛知県／星井みかんさん**

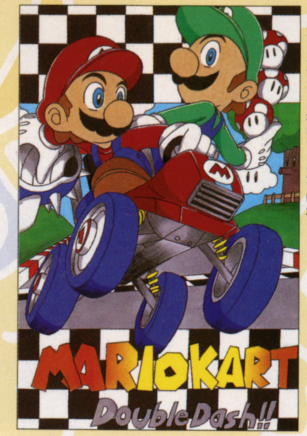
⬅『ゾクタイ』より。小島監督の作品だけあって、『メタルギア』ばりの隠密行動にドキドキするよね。しかも『ゾクタイ』と『エグゼ5』のコラボ(76ページ参照)にもビックリです！

# クィーンサイズ

**バラエティに富んだすばらしい投稿作品たち。とくとご覧あれ！**

◆「メイドインワリオ」のキャラは、皆個性的で可愛いです」とか。ホントにそうだよね。ゲームには出てこないけど、設定も面白いです

東京都／しろあんさん




◆残念ながら名前が不明です。封筒で送る場合は、各イラストの裏に県名と名前を忘れずに書いてくださいね～

？県／？さん

◆「ふしぎのぼうし」よりリンク、そしてゼルダ姫とグフーですね。「ニンドリを読んでいたら欲しくなっちゃった」て。正解です！

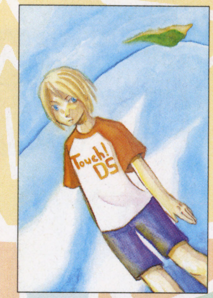
岡山県／栗原ひろさん

◆「ふしぎのぼうし」リンクにGC新作リンク、そしてDS。新しい物づくしです。「ピクトチャット」ハイラル版もグッド！

千葉県／るまいらぱうろさん

◆「まわるメイドインワリオ」。面白いよね。特にガチャコロンが楽しくてね～

東京都／みつさとさん

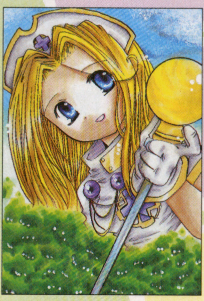



◆タッチDSのTシャツを着た「アナザー」の主人公。アドベンチャーファンとしては期待大！

愛知県／蓮火ヒノさん

◆「時オカ」のスタルキッドですね

京都府／しょぼたまさん



◆「はやりの「TOS」もいいけど「TOP」も」ね

長野県／港コウさん

◆「時オカ」の子供マロン。子供時代のほうが好きだって

鹿児島県／瑞綺椎風さん

◆欲しいソフトがたくさんあって、年中金欠だってさ。う～ん、そういう人多いと思うなぁ

高知県／水島さふぃさん

◆「FE聖戦」より、ミルラ。ドラゴン娘は竜石がもったいなくてなかなか使えないです…

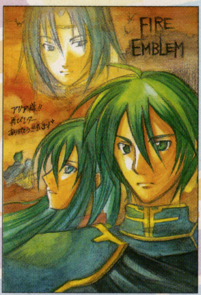
北海道／蒼夜小次郎さん

◆「FE聖戦」のナターシャ。ヨシュアとの支援がお気に入りだとか。オレもそのペアにしたな

神奈川県／オオカミさん

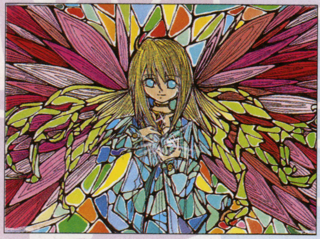
◆「今年はいつもより早く初雪が降ってビックリです」だって。もう雪が！寒そう～

北海道／拳 隆美さん




◆鉛筆で描いた主線に水彩で着色。味があります

香川県／ぽな・か咲川さん

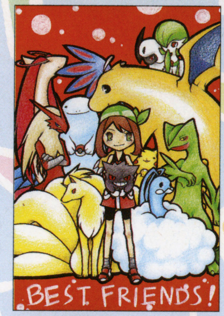


秋田県／葉月つあさん

◆ステンドグラス風に描いてくれた「TOS」のコレット。色塗りよりもペン入れに苦労したとか

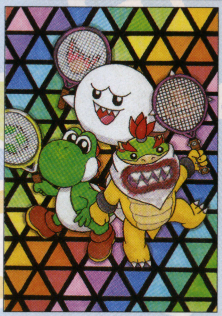
◆「マザー2」のバトルをイメージして描いてくれた作品。「3」はどうなってるんでしょうね～

福岡県／彩丹福太さん




◆いつもお世話になっているポケモンだとか

愛知県／ハチリコさん



◆日々上手くなるように練習しているという「マリテニGC」。イラストの3人が好きだとか

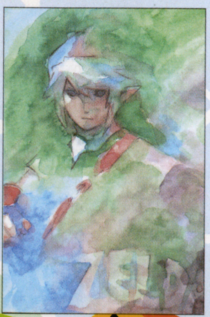
熊本県／兎村のロッキーさん

◆「バテン」のサヴィナ。カッコイイよね

静岡県／ゼフィルスさん

大阪府／ARAIさん

◆DSで期待しているという「ニンテンドッグス」と「どう森DS」。すぐには遊べないけど期待だよね～



◆「新ゼルダが今からとても楽しみです！」とか。タイトルだけでも知りたいよね～

山形県／みおかさん

◆雪山でボードを楽しむソニック！

東京都／ハヤさん

◆「TOS」のプレセアとジーニアス。この先2人がどうなるのか気になるそうです

大阪府／はるさめまなさん

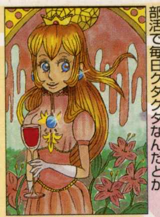
◆「ポケモン」のダイア。頭良さそうですね

鳥取県／浅野シンタローさん

## ジャックサイズ　ごめんなさいの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！

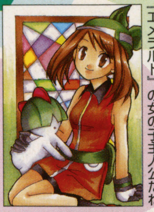
千葉県／柚子さん
『TOS』リフィル&ジーニアス

埼玉県／草原 秋さん
いまだに人気の『時オカ』サリア



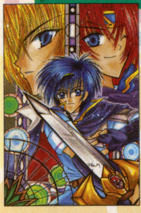
東京都／ペリカンさん
部活で毎日クタクタなんだとか

埼玉県／しらいふうさん
『FE聖魔』より各国のエライ人！

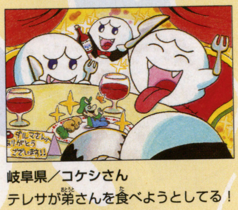


長野県／松山りここさん
『エメラルド』の女の子主人公だね

福岡県／とろみさん
『ふしぎのぼうし』のグフー



北海道／水基藤胡さん
「ずっと大好き」な『スマデラ』



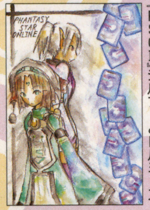
岐阜県／コケシさん
テレサが弟さんを食べようとしてる！

大阪府／杉野いぶき改め東野椿さん
『ふしぎのぼうし』。カワイイです

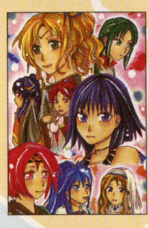
福島県／藤野カンナさん
『FE聖魔』のエフラム王子

北海道／さざれさん
ついに発売された『キンハー』より

茨城県／トゥモロウさん
GC『ゼルダ』にエポナは出る？



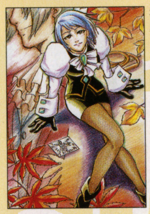
東京都／海月らぐなさん
『PSOⅢ』シルファとレルミトス



静岡県／キリン酒さん
『FE聖魔』の女性キャラ8人！

東京都／天気グバさん
こちらも『FFT-A』。マーシュ

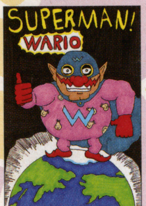
愛知県／白郷彼方さん
『FFT-A』イヴァリースの雪



神奈川県／有賀八十八さん
狩魔メイの網タイツにクラクラ…

神奈川県／智さん
インターネットでサイトへゴー！
http://satossy.fc2web.com/

鹿児島県／ユイトさん
『バテン』のエンディングで泣いた！

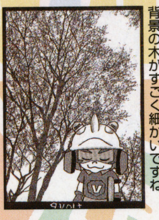


北海道／ドュラハンさん
『まわるメイドインワリオ』楽しすぎ！」だって

兵庫県／ソーナンスみやさん
自分のタッチを探してるんだとか

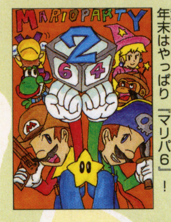
兵庫県／ナックルSさん
一番好きというティカル

岩手県／七瀬あいるさん
水彩で描いた『TOS』ジーニアス



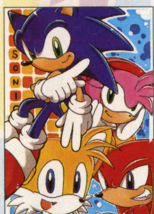
長野県／朱弥呼さん
背景の木がすごく細かいですね

長野県／結架悠生さん
『ふしぎのぼうし』エゼロとリンク



和歌山県／オランゲさん
年末はやっぱり『マリパ6』！

秋田県／TAKEさん
『ポケモン』のウパー。かわいい～



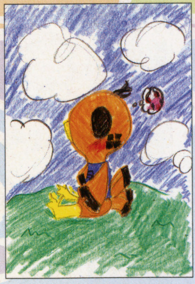
京都府／楠チェリーさん
「ずっとソニック好きです」だって

## アンダーイレブン　11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。

沖縄県／カービィの伝説さん（10）
←2人で海水浴に来たところだって。ほのぼのだね

埼玉県／ぺら～んさん（11）
←『ペパマリ』の仲間達が、夜空の星座になってるね

福島県／コハルさん（11）
←『エメラルド』イラスト。主人公と、擬人化したポケモンたちですね



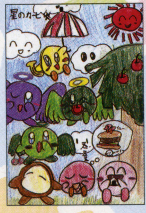
北海道／あおリンゴさん（9）
←物思いにふけるニンドリくんです

東京都／シーヨッシーさん（11）
←任天シティだって。楽しそうだね～

千葉県／椋リョウさん（11）
↑ハチャッピーもかわいく描けてます

東京都／ミニジーニアスさん（10）
←『FE聖魔』のミルラ。竜石を使って変身するところですね

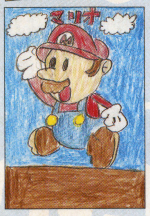
岩手県／桜乃桃華さん（11）
←『マジバケDS』嬉しいよね～



埼玉県／「モモン」みくさん（9）
←「ボールみたいでかわいい」って

栃木県／マリマリオくん（7）
←『マリルイRPG』だよね

宮城県／りんゾウさん（11）
←エゼロがお気に入りみたいです



大阪府／西川浩明さん（8）
←イヤッフーって声が聞こえそう

千葉県／ニャッピーさん（9）
↑『時オカ』。演奏中のリンクです

福岡県／だいきさん（11）
←タイトルは「夜空の星」です

兵庫県／どひゃさん（7）
←『4剣+』でも大活躍のチャッボ

茨城県／水無月優さん（11）
←グフーがカッコイイって

長野県／にゃっきーさん（11）
←いろんなカービィ&ワドルディ

長野県／ニニキラさん（9）
←『FE封印』の陽気な踊り子、ララムだね。踊りに癒されます

兵庫県／ぽれぽれさん（10）
←『牧物 for ガール』。残念ながらオレは未プレイ。だって男だもん

# カートゥーンランド

4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！

## 広島県／kanamiさん

◆「PKフリーズ」というか「オヤジギャグが寒くてフリーズ」みたいな。むしろ「そりゃないぜもうヤメテよプリーズ」みたいな

## 神奈川県／翁胡いざささん

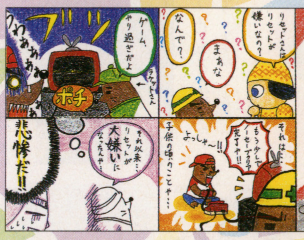
◆『スマブラDX』から早3年。確かにあれからいろんなキャラに変化がありますよね。それにしても「サムスがぬいだ」って…

## 徳島県／みるくるみさん

◆エゼロと『ピクミン』のヘビガラス。似てるよね。鳥が嫌いな編集者トランセル種市は、エゼロも苦手なようです

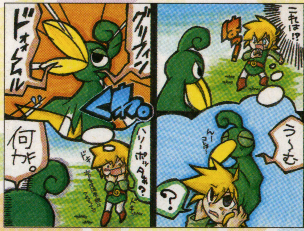
## 熊本県／北キッカさん

◆そんなものしか見えないとは！むしろ見えてうらやましいというべきか…




## 福岡県／さけハラミさん

◆あるあるある！どこの家でも行われている悲劇でしょうね




## 神奈川県／あみさん

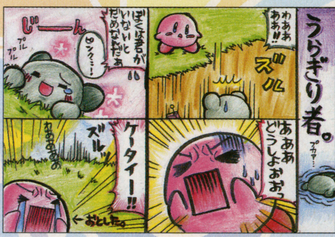
◆ね。組分けぼうしみたいだよね。さしずめリンクは、スリザリン…ク？

## 千葉県／熊猫つなぐさん

◆小さくなれば小麦粉が雪みたいになるんだね。でもこの後って、卵が降ってきて、しかもかき混ぜられてしまうのでは…

◆100階ダンジョンの50階に描かれた落書き。『マリサン』かい！

## 兵庫県／霧城息吹さん

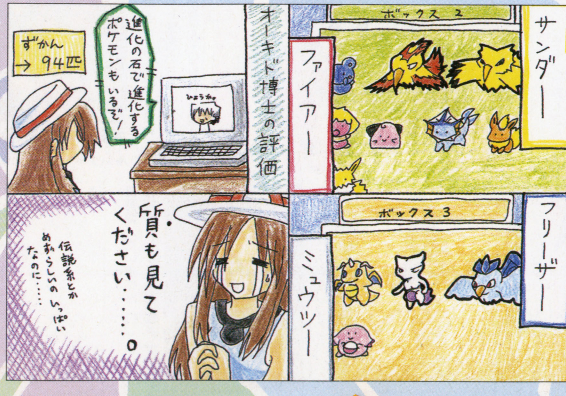



## 新潟県／アオガネさん

◆カービィもすっかり携帯依存症です

## 千葉県／犬飼鈴助さん

◆究極に育成を極めたポケモンが、パラメータに見合った姿になったら…こんななるんか！しかも背中になぜか「恋王」のイレズミが…。ひぃぃぃぃぃ




## 千葉県／えごろまかさん

◆オーキド博士にハートブレイク！オーキド博士にとっては「質より量」なのかもしれません。伝説系までいるのにねぇ

## 合作ランド

**3人以上の合作作品。ユニット名も描いてね！**

←「学校の友達同士で描きました。ソニックのキャラです。1人擬人化ですけど」とのこと
ユニット名：チームローズ(にせ)

←テーマは「『ゼル伝』いろいろ」だって
ユニット名：よにん

→小学生の兄弟で初めての合作に挑戦！
ユニット名：3人の勇者!?

→http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=LabRock
ユニット名：STARDUST CROSS

←友人&妹さんと合作したそうです
ユニット名：stars☆

←こちらもテーマは「好きなキャラ」です
ユニット名：名前のない合作隊

→赤いキャラ。そうきましたかぁ〜
ユニット名：花鳥風月山口県

## しんえいたい

**読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！**

山口県／葉月鈴（元 師走睦月）さん

兵庫県／相沢 友さん

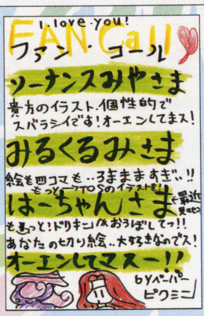
神奈川県／滝川智香さん

徳島県／なまけものさん

新潟県／秋風さん

宮城県／スバキさん

新潟県／氷鈴華さん




広島県／ペーパーピクミンさん

## ブッチぎれ！

**ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！**

埼玉県／ニンドリワイロさん

→彼のおクチはブラックホール。そう、そこはまさに究極の小宇宙。ひたすら吸って、クチから吐き出す。だってお尻がないんだもん

### イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと、お住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。

採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

**しめきり**

1月21日号は **12月3日** 必着
2月6日号は **12月15日** 必着

**あて先**

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町 ビル 8階
ニンドリ編集部「ドリキン」係

**ドリキン掲示板**

「どうやったら絵が上手くなる？」について、アズマ・フースケ先生からのご意見を紹介します。（以下アズマ先生）「まずはやっぱり『独創性』。他の人がやらないようなことをやりましょう。それから『丁寧に描く』。私自身あんまり絵のうまい方ではありません。それを補うために地獄のように丁寧に描きました。あとは『没にされても懲りずに投稿すること！』です」

# 任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

そろそろ攻略本スタッフもあわただしい動きに！　『マリオテニスGC』『ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし』、そのあとは『ヨッシーの万有引力』…。さらにはあの、DSのタイトルも控えているはず。決まり次第このページで！

## 『ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし』攻略本制作もついに終盤に

久々のGBA新作となる『ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし』。今回の攻略本では、これまでのシリーズで培ってきたスタンスは崩さず、カラクリ満載のダンジョンや強力なボスなどとの対決は、全体マップと併用しながら、ポイントをしっかり解説していく。また本筋のストーリーからチョットはずれたサブイベントも、余すところなく紹介。また今回は価格をなるべく抑えた、シンプルな作りの本になる予定で、気になる発売日は12月の上旬を予定しているぞ。

↑これはサブイベントの1つの「しあわせのカケラ」。世界中に散らばっているもので、カケラがうまく合わさると、何かが起こるぞ

### ボス戦や謎解きもしっかりとフォロー

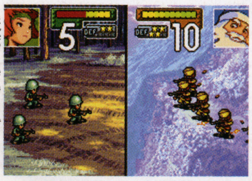
### おなじみのわかりやすいマップ攻略

↓ゲーム中はさまざまなアイテムが登場。その入手法は余すところなく掲載していくぞ

## 任天堂ゲーム攻略本の質問箱 アンケートハガキの生の声に答える

今月は攻略本にあまり大きな動きがなかったので、アンケートハガキで寄せられた攻略本に関する素朴な疑問に各担当者が答えていく「攻略本の質問箱」を拡大版でお届け！

### Q 『ゲームボーイウォーズアドバンス1+2』の攻略本は出ないのですか？



→今号の記事を見てもらえれば、ハシモの情熱が伝わってくるはず！

かなり前に作ろうとしたとたんなくなった、「1」攻略本のリベンジの意味も込めて、今回の「1+2」攻略本は全力で作るつもりだ。特にメインとなるキャンペーンは、全部Sランクが取れるようにしたい。和尚！　あとは頼んだぞ。（ハシモ）

**A 私が全身全霊を込めて作ります**

### Q 昔、攻略本番長だったマッスルさんは元気なのでしょうか？

何を言っておる！　攻略本こそ作ってないが、「ニンテンドーワールドTouch！DS」の名古屋会場に行ってきたぞ。ちなみに名古屋にある「マウンテン」という店では、納豆サボテン卵とじパスタという…（以下略）。どうやら元気みたい。（トランセル）

←ちなみに見たまんまの味だそうで、量もすごいらしいです（マッスル談）

**A 納豆サボテン卵とじパスタを食ったぞ**

### ★★★★★★★★★★10月の当選者★★★★★★★★★★★★

| | | |
|---|---|---|
| 岩手県/橋本裕太さん | 滋賀県/山田海加里さん | 広島県/松本涼香さん |
| 群馬県/松井千秋さん | 京都府/井上優美さん | 山口県/高橋那奈さん |
| 千葉県/堤崎　彩さん | 大阪府/大川莉果さん | 徳島県/斎藤貴志さん |
| 神奈川県/菊地　圭さん | 兵庫県/清瀬大貴さん | 愛媛県/大政敦嗣さん |
| 長野県/中野達矢さん | 和歌山県/北川清崇さん | 高知県/竹崎つばさささん |
| 静岡県/野崎優斗さん | 鳥取県/西村康平さん | 福岡県/金ヶ江恵さん |
| 愛知県/松田　海さん | 広島県/坂本健介さん | |

### 任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM を買っておもちゃ券を当てよう！

「任天堂ゲーム攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

### 既刊案内情報

**ニンテンドーゲームキューブ（税込）**

| | |
|---|---|
| ルイージマンション | 1050円 |
| ピクミン | 1418円 |
| 大乱闘スマッシュブラザーズDX | 998円 |
| スーパーマリオサンシャイン | 998円 |
| スターフォックスアドベンチャー | 998円 |
| マリオパーティ4 | 1260円 |
| ゼルダの伝説　風のタクト | 998円 |
| メトロイドプライム | 1260円 |
| どうぶつの森e+ | 998円 |
| カービィのエアライド | 998円 |
| F-ZERO GX/AX | 998円 |
| マリオゴルフ ファミリーツアー | 998円 |
| マリオカート　ダブルダッシュ!! | 998円 |
| ポケモンコロシアム | 998円 |
| マリオパーティ5 | 998円 |
| ゼルダの伝説　4つの剣+ | 998円 |
| ワリオワールド | 998円 |
| ピクミン2 | 998円 |
| ペーパーマリオRPG | 1418円 |

**ゲームボーイアドバンス（税込）**

| | |
|---|---|
| タクティクスオウガ外伝 | 1890円 |
| マリオカートアドバンス | 998円 |
| 黄金の太陽　開かれし封印 | 998円 |
| ワリオランドアドバンス | 998円 |
| ファイアーエムブレム　封印の剣 | 1260円 |
| 黄金の太陽　失われし時代 | 1365円 |
| スーパーマリオアドバンス3 | 1260円 |
| 星のカービィ　夢の泉デラックス | 1260円 |
| ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編 | 819円 |
| ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編 | 798円 |
| メトロイドフュージョン | 1260円 |
| ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣 | 798円 |
| メイドインワリオ | 998円 |
| ファイアーエムブレム　烈火の剣 | 1365円 |
| MOTHER1+2 | 1260円 |
| ポケモンピンボール　ルビー&サファイア | 798円 |
| スーパーマリオアドバンス4 | 998円 |
| マリオ&ルイージRPG | 1365円 |
| スーパードンキーコング | 998円 |
| ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン | 893円 |
| マリオゴルフ　GBAツアー | 998円 |
| 星のカービィ　鏡の大迷宮 | 1418円 |
| ポケモン全国ずかん完成+バトル必勝Book | 924円 |
| メトロイドゼロミッション | 998円 |
| マリオvsドンキーコング | 1260円 |
| スーパードンキーコング2 | 998円 |
| ポケットモンスターエメラルド シナリオクリアBook | 998円 |


©2004 Nintendo・©1990-2004 Nintendo ©2001-2004 INTELLIGENT SYSTEMS

任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

# ニンドリスクランブル
## Nintendo DREAM SCRAMBLE

**今回のアイドリング**

ニンテンドーワールド名古屋会場前の広場に『ドンキーコング ジャングルビート』の応援のためクラップトラップが出現！ じゃなくて、もとからあるワニの遊具でした

**はみだしNEWS**

いろんな遊び心にあふれた『きみしね』公式サイト。そのコンテンツのひとつ「きみしねのある風景」では、ゲームのプロモーション映像のほか『きみしね』を遊んでいる人たちの様子を撮った映像も見られるんだけど、じつはこっそりニンドリ編集部代表としてサオヘンと高島が登場。でも男2人でニマニマして気持ち悪いので、そこはあんまり見ないでくださいね。

●トップニュース

## 『きみしね』公式サイトで「ニンドリのテーマ」が聴ける!?

セガのDSソフト『きみのためなら死ねる』の公式サイトにアクセスすると聴ける「ズンズンズン～♪」という印象的なテーマ。気がつけばつい鼻歌を唄ってしまうこのテーマの「ニンドリバージョン」が、な、なんと現在『きみしね』公式サイトで聴けちゃいます！ 『きみしね』とニンドリの夢のコラボレーションを、ぜひキミの耳で確かめてくれ！

ニンニン♪
ニンニンニ・・・♪

➡短い曲だけど、ちゃんとニンドリしてますよ。必聴!!

●『きみのためなら死ねる』公式サイト
http://kimishine.sega.jp/

⬅ゲームは12月2日にDS本体と同時発売。ゲームはちょっとおバカな展開ばかりが目立つけど、とっても熱くてちょっぴりせつない、ある少年が起こす愛の奇跡の物語なのだ。くわしい情報は12ページを見てね

### 緊急告知 新宿で『きみしね』ライブイベントが開催

12月2、3日、DSの発売で賑わう(!?)新宿で『きみしね』のイベントが開催決定！ ゲームの試遊や『きみしね』ソフトの購入レシート（どこの店でも可）を持ってくると景品が当たる抽選会などに加え、イカしたテーマを生で聴けるスペシャルライブも実施予定。新宿を『きみしね』がジャックする!?

●イベント名：「きみのためなら死ねる Live it!!」
●開催日時：12月2日(木)、3日(金) 10:00～20:00
※抽選会は景品が無くなり次第終了。ライブの時間は追って公式HPに掲載。
●会場：新宿ステーションスクエア(JR新宿駅東口側地下入り口)
※イベントの内容は予告無く変更になる可能性があります。

➡音楽を手がけた幡谷尚史さんの生演奏も聴けるかも!?

⬅抽選会の景品のひとつ、特典ステッカー

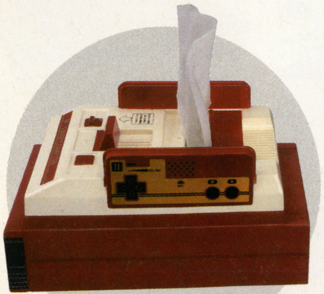
➡小川P着用のキンギョTシャツも当たる！

●グッズ

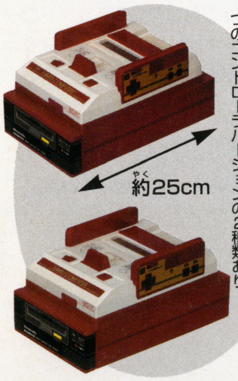
## 懐かしのファミコンプライズシリーズに新作が仲間入り

バンプレストから実用性と遊び心がうまくミックスされたプライズ新商品が2種類登場。店頭にはどちらも11月中旬から下旬に登場予定だ。全国のゲーセンやAM施設にあるプライズマシンでゲットしよう。

### ■Nintendo ファミコン&ディスクシステムハード型ティッシュケース



⬆カセットの差込口からティッシュを取り出すおどろきのデザイン！



約25cm

⬅本物そっくりだけどティッシュケースとして使える実用品。バリエーションは、丸ボタンと四角ボタンの2つのコントローラバージョンの2種類あり

### ■Nintendo ゲームボーイアドバンスSP&カセットツインキーホルダー

約3cm

⬆リアルなGBA-SP本体と「ファミコンミニ」のカセットがセットになったキーホルダー。全5種類のうち、任天堂のキャンペーンでのみ入手できた幻の限定カラーも再現

➡カセットはGBA-SP本体に差しこむことも可能！

はみだしNEWS

11月下旬ごろから店頭に並び始める『月刊任天堂』12月は、体験版として『マリオテニスGC』『マリオパーティ6』『ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし』を収録。ムービーでは年末年始の話題作を多数収録に加え、DSのテレビCMを収録。さらにトップメニューでは「ニンテンドーDSの発売まであと5日」というようなカウントダウンが表示される予定とのことだ。

●グッズ

## (株)アガツマ・エンタテインメント 任天堂ハード向け周辺機器を一挙4種リリース

アガツマ・エンタテインメントから、任天堂ハード向けの周辺機器が多数リリース予定だ。どの周辺機器も実用性や重視されているのはもちろん、コンパクトでかさばらないデザインになっているのが特徴。DS本体と同じ発売日なのも嬉しいね。

問合せ先：(株)アガツマ・エンタテインメント【ユーザーサポート】
TEL：03-5833-7092 (月〜金・祝祭日除く) 13:00〜17:00

GBAスロットに接続するだけでテレビ番組が楽しめるTVチューナー。本体サイズもDSとほぼ同じとコンパクトサイズ。アルカリ単三電池4本で約6時間動作。

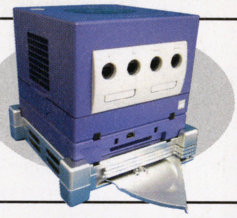
■TVチューナー
●対応機器：DS／GBA-SP
●発売予定日：2005年春
●価格：9240円(込)
●電源：アルカリ単三電池4本(別売)

■アドバンス SPスピーカー
●対応機器：GBA-SP
●発売予定日：12月2日(木)
●価格：2079円(込)
●電源：アルカリ単四電池2本(別売)

GBA-SPの液晶裏に取り付け、コネクタに接続するとクリアな音質でゲームが遊べる。スピーカー部はコンパクトに折りたためる。

DS本体を衝撃やキズから守る専用ケース。低反発衝撃吸収発泡ウレタン製で、軽いのが特徴。カラーはブルーとワインレッドの2種。

■ショックホルダーDS
●対応機器：DS
●発売予定日：12月2日(木)
●価格：1344円(込)



■キューラック
●対応機器：GC(GBプレーヤー対応)
●発売予定日：12月2日(木)
●価格：1554円(込)
●収納：ディスク4枚・メモリ4個

ゲームキューブ下部に取り付けて、ゲームディスク4枚とメモリ4個を収納するオリジナルラック。ゲームを遊んだあと、ケースにしまうのがおっくうな人には超オススメの品。

●ゲーム

## 『ジャングルビート』店頭体験版が11月25日から順次全国のお店に設置！

タルコンガによる操作感が楽しい『ドンキーコング ジャングルビート』の店頭試遊台が、11月25日から全国のゲーム販売店に設置予定。タルコンガならではの体感アクションの楽しさは、遊ぶときっと実感できるはず。近くのお店をチェックしてみよう。

↑ソフトは12月16日発売予定。発売前に試遊台で遊んでみよう

●トピックス

## クラッシュと小川選手が夢のハッスル競演！

12月9日に発売されるGBA『クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作戦！』に登場するクラッシュくんが、前号の予告どおり、憧れのプロレスラー小川直也選手とついに対面したぞ。ハッスルの伝道師の小川選手は、ゲーム界にもハッスルを広めてもらおうと、クラッシュくんを「ハッスル・クラッシュ」に任命。最後は2人(匹？)そろって、「3・2・1！ハッスル！ハッスル！」。

←「クラッシュくん、腕の動きはもっと元気よく」とハッスル指導していた小川選手

●インターネット

## DS『研修医 天堂独太』体験版をネットでプレイ

スパイクのDSソフト『研修医 天堂独太』の公式サイトにて、ゲームの一部を楽しめる体験シミュレータが公開中。マウスをタッチペンのような感じで使うことで、ゲームの雰囲気がわかるような仕組みになっているのだ。

←ソフトは12月2日発売。触診や手術などが見どころだ

●公式サイトアドレス
http://www.spike.co.jp/tendo-dokuta/

●グッズ

## コンパクトで握りやすいGC用コントローラ発売

JESNETヤマグチからコンパクトボディに連射機能の付いたGC用コントローラ「ジョイパッドキューブ・ミニ」が発売中。連射機能は2段階のスピード調節が可能。カラーはメタルシルバー、メタルブラックの2種類。

↑手の小さな人でも握りやすく快適に遊べる作りになっている

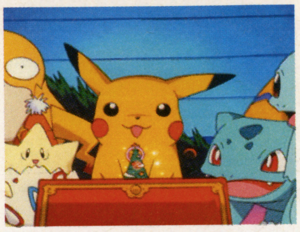
●ジョイパッドキューブミニ
●発売元：(株)ヤマグチ
●発売中
●価格：2625円(込)

 ©2004 Agatsuma Entertainment Co.,Ltd. ©2004 Nintendo ©2004 Spike All Rights Reserved

●グッズ

# 『ピカチュウのふゆやすみ』がアドバンスムービーに登場!

GBAに挿してアニメが楽しめるアドバンスムービーに『ピカチュウのふゆやすみ』が登場。この作品は98年のXマス期間に限定予約販売されたオリジナルビデオアニメ。さらにアドバンスムービー次回作の予告映像まで収録しているぞ。

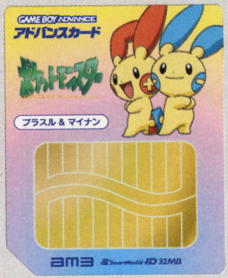


←「クリスマスであそぼ!」「雪であそぼ!」の2話を収録している

●オリジナルビデオアニメ「ピカチュウのふゆやすみ」
●発売元：am3 ●発売予定日：12月2日
●価格：アドバンスアダプタ付きスペシャルパック 4980円(込) 単体版2499円(込)

### 抽選で100名に当たる購入者プレゼントも!

前回のキャンペーンで好評だった特製アドバンスカードプレゼントを今回も実施。購入者の中から抽選で100名に、可愛いプラスルとマイナンをプリントした特典映像入りアドバンスカードがプレゼントされるぞ。くわしくは商品に添付の説明を見てね。




●トピックス

# プロレスラー「ビューティフルジョー」リングに見参

12/16発売の『ビューティフル ジョー2』のジョーが、再びプロレスのリングに登場! プロレスマニアのマッスルが、その様子をレポートするぞ!! ビューティフルジョーが出場したのは大阪プロレス後楽園ホール大会。タッグマッチに出場したジョーは、味方がピンチに陥ると見るやヘルメットをパートナーに装着! ビューティフルパワーを分け与え、みごと勝利に導いた。ちなみにこの日、試合前の挨拶でGamma選手が「今日僕は試合がないが、ビューティフルジョーとは関係ありません!」と言っていた。正体は誰なんだろ?(マッスル)

←ジョーはプロレスの舞台でもビューティフル! 野性的な不精ヒゲも魅力的

↑➡ジョーが2人に増殖? 白いタイツの選手は、ビューティフルパワーを分けてもらったパートナーです

➡会場ロビーには『ビューティフルジョー2』の試遊台も置かれていた

# みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　ニンテンドーワールド<前編>

はみだしNEWS

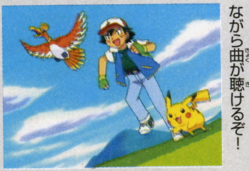
去年11月に『名探偵コナン』を皮切りに発売がスタートしたアドバンスムービー。発売元のam3によれば、約1年でアドバンスカードが累計10万本、アドバンスアダプタが累計5万台出荷。今年7月に発売された『ピカチュウのなつやすみ』は2万5000本の販売実績を記録したとのこと。ニンテンドーDSにも対応しているので、今後ますます普及が進みそうだ。

## トランセル種市 Presents! ポケモン堂プチ

今月は七五三などの家族行事が多かったせいか仕事にそのしわ寄せが…。来年の3月に開幕される愛知万博のサテライト会場で開園される「ポケパーク」の特集を、と思っていたのですがそのしわ寄せに忙殺され、こんな小さなスペースに。次号でしっかり特集しますので、お楽しみに。ちなみに私は次号から攻略本作るので、本郷よろしく!

### ポケモンTV主題歌を集めたDVDが発売

これまで放送されたTVアニメ「ポケットモンスター」シリーズ7年間の、主題歌オープニング&エンディング映像が1枚のDVDになって、メディアファクトリーから12月21日(火)に発売される。今回のDVDには、16ページにもおよぶカラー歌詞ブックレットがついていて、ピカチュウが描かれたジャケットも通常のものと、自分で塗って完成させる「ぬりえジャケット」のW仕様になっているのだ。



←DVDだから映像を見ながら曲が聴けるぞ!

●ポケットモンスターTV主題歌集DVD パーフェクトベスト 1997-2004
●発売日：12月21日(火)
●価格：2940円(込)
●収録曲数：24曲+α

↑ピカチュウのかわいいジャケットが目印だよ!

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku
©Pokémon ©1999ピカチュウプロジェクト

**はみだしNEWS** 木枯らしを感じるような絶妙なタッチの描き下ろしイラストで飾られた『シレン』のジャケット。じつはさらに裏面には、風に吹かれながら空を見上げるアスカが描かれていて、こちらもため息が出るような美しいイラストになっている。CD-EXTRAにもこの描き下ろし画像が収録されているので、パソコンで見るとちょっとお得です。

## 祝 チュンソフト20周年記念アルバム発売

# チュンソフト 中村光一さん 独占インタビュー

ファンのリクエストで収録曲が決まるというユーザー参加型企画で実現した「チュンソフト創立20周年記念サントラアルバム」。当初の予想を大幅に超える反響を受けて、人気ダントツ1位の『風来のシレン』シリーズを収録した「スペシャルコレクション」（しかも3枚組！）と、サウンドノベルをはじめとするチュンソフトの代表作から厳選した「グレイテストコレクション」（2枚組）の2種類のアルバムが同時発売されることが決定！　今回は12月15日の発売を目前にひかえ、数々の作品の生みの親であるチュンソフトの中村光一さんに直撃インタビューを行いました。

## 風来のシレン 20thスペシャルコレクション

⬆ユーザーの人気投票で圧倒的得票数で1位に輝いた『風来のシレン』シリーズが単独の3枚組で登場。収録4作品すべて今回初の音楽CD化となる。全曲ゲームオリジナル音源。特典としてCD-EXTRAに描き下ろしジャケットイラスト他を収録

●発売日：12月15日（水）
●価格：3990円（込）
●仕様：CD3枚組（CD-EXTRA1枚含む）
●品番：WWCE-31061-3
●発売元：株式会社ウェーブマスター
■収録タイトル（音源）
不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～（N64）／不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物～（GB）／不思議のダンジョン 風来のシレンGB2～砂漠の魔城～（GBC）／不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参！（ドリームキャスト）
※全86曲収録予定

## チュンソフトゲームミュージック グレイテストコレクション

●発売日：12月15日（水）
●価格：3200円（込）●仕様：CD2枚組
●品番：WWCE-31064-5
●発売元：株式会社ウェーブマスター
■収録タイトル（音源）
ドアドア（PC-6001mk2）／ニュートロン（PC-8801）／弟切草（SFC）／かまいたちの夜（SFC）／街（サターン）／3年B組金八先生～伝説の教壇に立て！（PS2）／ネットサル（GBA）
※合計27曲収録予定

⬆中村光一さんのデビュー作『ドアドア』からサウンドノベルシリーズ、そしてGBA最新作『ネットサル』まで、計7作品から選りすぐりの名曲をピックアップ。懐かしのタイトルから最新作まで、全曲オリジナルゲーム音源で収録

### 中村光一さん
### チュンソフト代表取締役

1964年香川県生まれ。高校在籍中にエニックスのゲームプログラムコンテストに『ドアドア』で入選した経歴を持つ。84年に（株）チュンソフトを設立し、『ドラゴンクエスト』シリーズを開発。92年、初の自社ブランド『弟切草』の発売以来、不思議のダンジョンやサウンドノベルなど数多くの人気シリーズを生み出してきた。

⬅中村さん自ら、往年の名機PC-8801で『ドアドア』をプレイ中！　キーボードのテンキーを慣れた手つきで操作する様子が印象的でした

### すぎやまこういち先生との出会い

――チュンソフト20周年記念アルバムということで、ズラリと豪華なラインナップがそろいましたね。

**中村**　企画当初はゲーム音源を使用するだけだから、それほど関係者の手をわずらわせず済みそうかなと思ってたんですけど、実際は古い音源を探したりするのに、思った以上に苦労しています（笑）。

――収録内容はユーザーの投票で決まったわけですが、ダントツ1位の『シレン』はSFC版以来、音楽CDになるのは実に8年ぶりと聞きました。

**中村**　ひさしぶりですね。SFC版のサントラは、作曲者のすぎやまこういち先生から「やりませんか」というお話を頂いて作った記憶があります。

――すぎやま先生とは、中村さんが最初の『ドラゴンクエスト』（以下ドラクエ）を開発されていた頃からの長いお付き合いですよね。

**中村**　すぎやま先生ご自身、ゲームが大好きな方なんです。そもそも『ドラクエ』の曲をお願いしたのは、ファミコン版『ポートピア連続殺人事件』（エニックス）を買ったすぎやま先生が、アンケートハガキに「音楽がないのが寂しいですね」と書いて送られてきたのを、スタッフが見つけたのがきっかけなんですよ（笑）。最初お会いしたときにいろいろゲームの話もしたんですけれど、とても詳しくて。私より古い時代からゲームを知っておられるんです。

――すぎやま先生に曲を依頼されるときは、どのような流れでやり取りをされるんですか？

**中村**　まずひと通りゲームが遊べるような状態まで作ってから、実際に画面を見ていただくんですね。言葉だけで説明するよりは、伝わるものが多いですし。ゲームを直接プレイしていただくこともあります。

――そこからイメージを感じ取ってもらうわけですね。

**中村**　そうです。すごいと思ったのは、初めて『ドラクエ』の曲をお願いしたとき、オープニングから城、戦闘、ダンジョンといろいろお願いして「いつまでに仕上げればいいですか？」と聞かれたので、「1週間でお願いします」と答えたんですが…（笑）。

――い、1週間ですか!?

**中村**　そうです。でもそれから本当に1週間で、あれだけの曲を作ってきてくださったんですよ。それで、あぁこれがプロの仕事なんだ、と思って。後で伺ったら、CM関係のお仕事をするときも「明日までに曲が欲しいので今から打ち合わせに行きます！」って話がザラにあったらしいんですね（笑）。

――なるほど…。でも今はさすがに、1週間で曲をお願いしたりすることはないですよね…？（笑）

**中村**　ええ、それはもちろんそのときだけです（笑）。

### 1000回聴けるBGMを！

――いろんな機種に登場した『シレン』ですけれども、音楽における共通のコンセプトはあるのでしょうか？

**中村**　『シレン』というか、「不思議のダンジョン」シリーズの音楽って、ずっと聴き続けるものですよね。だからあまり激しいものとか、転調を繰り返したりとか、プレイヤーが聴いていて疲れるものだといけないんです。ずっと流れていて、それでも聞き飽きないことが大事なわけで。

――「1000回遊べるRPG」には、1000回聴けるBGMが必要、と（笑）。

**中村**　そうですね（笑）。そういう意味でも短いフレーズで印象に残るように、すぎやま先生にもその点は考えていただいてます。

――『シレン』の音楽は、和風テイストがいい味を出していますよね。

**中村**　拍子木を鳴らす音が入っていたりしますよね。すぎやま先生は京都がすごくお好きで、美味しいものを食べ歩いたりするのが趣味なんですけど、『シレン』の音楽をお願いしていたとき、京都のお寺を歩いていて「すごいフレーズを思いついた」そうなんです。それが、いまのメインテーマになっているんですね。

 ©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち 販売：任天堂株式会社 ©2004 CHUNSOFT／All rights reserved.

――なるほど、『シレン』の音楽から“わびさび”を感じるのも、そういうわけかもしれませんね。ところで、中村さんが『シレン』でいちばん印象深い曲を選ぶとしたら？

**中村**　メインのテーマ曲ももちろんそうですけど、個人的にはやっぱり「泥棒に入ったときの曲」かなぁ(笑)。あれはドキドキしながら聴いているから、かなり印象に残りますね。

↑中村さんがもっとも思い出深い『シレン』として挙げたのはN64版。シリーズ最高傑作の呼び声高い名作です。さて次回作は、やっぱりDSで…!?

――すぎやま先生が作られる曲はどの曲も特徴的なんですけど、その良さって一体何なんでしょうね。

**中村**　専門家でない私が言うのも何なんですが、私が思うのは、「歌」になっている、ということでしょうか。どの曲にもメインのメロディラインや、印象深いフレーズがあって…。数々のヒットソングを作ってこられた方ですし、さすがですね。

――シンプルで、無意識に口ずさんでしまうフレーズも多いですよね。

**中村**　昔、ファミコンの頃はハードの音源も簡単なものだったし、音楽に使えるメモリの容量も少なくて。いろんな制限の中であれだけの名曲を作られるというのは本当にすごいと思います。

――リテイクもほとんどない？

**中村**　イメージが違うとかでリテイクすることはまずないです。印象深かったのは、『ドラクエⅣ』で、気球に乗っているときの音楽なんですけど、ちょっと変わった転調の多い曲があって。最初、すぎやま先生が曲を持ってきたときに「今回作った中ではいちばん力を入れているし、いちばんいい曲だと思うよ！」とおっしゃって曲を聴いたんですけど、それまでの『ドラクエ』とは雰囲気の違う曲だったんで、スタッフがみんなピンと来なかったらしいんですね。それでそのときは先生もちょっとガッカリされて(笑)。でも、実際にゲームにその曲を入れてプレイしていると、だんだんみんなその曲が頭から離れなくなってきて、知らぬ間に口ずさんでしまっているという(笑)。そういうことがあってから、先生の持ってくる曲に間違いはない、とみんなが思うようになったんです(笑)。

## 懐かしい思い出が次々に

――20thアルバムには『ニュートロン』『ドアドア』といったオールドゲーマーにはかなり懐かしいタイトルが入ってますね。『ドアドア』では、ご自分で作曲もされてるんですか？

**中村**　全部ではないですけど、いちばん最初の曲などは自分が作りました。『ドアドア』の面白さのエッセンスはナムコの『ディグダグ』からヒントを得ているので、曲もディグダグが歩いているときの音をイメージしたものだったりしています。

――サウンドノベルの曲は、忘れていた曲でも、聴くだけでしっかりそのときの場面が思い出されます。

**中村**　「不思議のダンジョン」シリーズの音楽が「環境を表す」ものだったのに対して、アドベンチャーの場合はプレイヤーの「心情に訴えかける」ものが多いんですよ。

――だから心に残る曲が多いんですね。今でこそ「サウンドノベル」というジャンルが定着していますけど、第1弾『弟切草』の開発のきっかけは何だったんでしょう？

**中村**　自社ブランドを立ち上げようとしていた当時、ちょうどチュンソフトは『ドラクエⅤ』の作業をしていて、人手がない状況だったんです。だからグラフィックやプログラムにあまり手をかけず、面白いゲームを作れないかと考えていたんです。それで当時パソコンゲームでヒットしていたけど、まだ家庭用ではほとんどなかった「テキストアドベンチャー」に着目して。それをベースにして、コマンドの入力を簡略化するなど改良を加えて、今のスタイルになったんですよ。

――なるほど。曲作りのほうは最初どうだったんですか？

**中村**　恐怖映画をとにかくたくさん見てもらいましたね。低音がうねる不安げな曲や、女性のコーラスだけが続くものとか、映画の影響が濃いですよね。

――そういう音楽がピタッと止まったときが、すごく怖かったり…(笑)。

**中村**　音の演出にはかなり気が配られてますね。『弟切草』を作っていたときシナリオを担当していた麻野一哉さんが『キャリー』っていう恐怖映画を見せてくれたんですよ。映画のラスト、お墓を前に穏やかな音楽が流れて、ああこれで終わりか…と思ったところに、いきなりバッ！と手が出てきて非常にドキッとするんです(笑)。でもこのシーンって、音を消して見ていたらまったく怖くないんですよ。まず穏やかな音楽で安心させておいて、っていうのが重要なんですね。

――第2弾の『かまいたちの夜』は基本的にはミステリーホラーですけど、シナリオによってまったく雰囲気が変わりますよね。ギャグっぽい「かまいさんたちの夜」があったり(笑)。

**中村**　あれは、作っているときにギャグのつもりで話していたものが実現しちゃったものなんです(笑)。

――今回のCDにも入っている曲ですけれど「香山さんの演歌」がユニークで印象的です。『かまいたち』と聞いて、真っ先にこれを思い出す人もけっこう多いのではないかと…(笑)。

**中村**　そうですね(笑)。大阪商人のイメージで、って言ったらあんなふうになっちゃったんです。カラオケで歌いたくなっちゃう曲ですよね。

## 音楽は記憶を留めてくれる

――曲目リストを眺めるとチュンソフトのゲーム音楽の歴史が感じられますね。

**中村**　先日、20周年記念でささやかなパーティを開いたとき、社員の一人がこれまで作ったゲームの音楽を編集して、ずっと流してくれたんです。そのときはそれを聴きながら、音楽専門の会社でもないのに、これだけたくさんのオリジナル曲を生み出してきたんだなぁ、と実感しましたね。

――ソフト1本で何十曲も作られてますからね。でもどの曲もやっぱり思い出深いでしょう？

**中村**　そうですね。それに、音楽ってのはそれを聴いているときの「記憶」を留めてくれますよね。昔流行っていた曲を聴くと、当時付き合っていた女のコを思い出す、みたいな(笑)。今でも結構、テレビのワイドショーなどで『かまいたち』や『街』の曲が流れることがあるんですけど、それを聴くたびにいろいろ思い出しちゃいますね。

――今回のCDを聴いて、ユーザーもいろんな思い出やプレイ中の感動がよみがえるでしょうね。

**中村**　制作側としてはゲームを作っているときのことを思い出しちゃいますね。あのときのプログラム辛かったなあ～って(笑)。私なんか、今でも『ドラクエⅡ』の音楽を聴くと、鳥肌が立つくらい(笑)。あれは唯一、逃げ出したいと思うくらい辛かった…。

――当時の辛さがよみがえってくるんですね(笑)。でもチュンソフトを立ち上げてからは、そういう辛い思い出も少なくなりましたか？(笑)

**中村**　うーん、私自身は減りましたが、それぞれのゲームのスタッフにはいろいろあるかと…(笑)。

――最後に、ファンの方々にひとことお願いします。

**中村**　懐かしい曲がいろいろ入っているので、ゲームをプレイしたときの思い出と一緒に、楽しんでいただけたらと思います。

### NEWS 『風来のシレン』小説でも登場

アルバム2タイトルと同日に『シレン』初の小説「風来のシレンノベライズ 黄金郷アムテカに舞う花」が発売決定。CDを聴きながら小説を読むとベスト！だね。

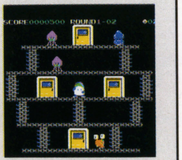
←チュンソフトより12月15日発売予定。新書判304ページ、998円(込)

### はみだしNEWS

iモード携帯サイト「i風来のシレン」(505i、900i以上専用)では、iアプリ用に作られたオリジナルダンジョンの『シレン』を遊ぶことができる。さらに、900i専用の「風来のシレンExtra」も好評配信中だ。アクセス方法：iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1(FOMAの場合ここは省略)→RPG→i風来のシレン(月額315円)

### 携帯電話で『ドアドア』を遊ぼう

今から20年以上前に生まれた『ドアドア』。現在オリジナル版を遊ぶことはほぼ不可能だけど、じつはチュンソフトのiモードサイトで遊ぶことができる。当時の完全再現はもちろん、iアプリ版ではハイスコアをランキングに登録し、全国のプレイヤーと腕を競い合うこともできるのだ。ほかにも『ニュートロン』やサウンドノベルなどの人気シリーズが遊べるので、iモード携帯を持っている人は要チェック！(505i、900i以上専用)




●アクセス方法：iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム2→ノベル→iチュンソフト　月額315円(込)

### やっぱり聞きたい！『ホームランド』はどうなってるの？

**中村**　う～ん、『シレン』もそうだったんですがRPGなので、どうしても予想以上の時間がかかってまして。

――ネットにも対応してますから、その辺も難しいのでは？

**中村**　もちろんオフラインでも面白いんですが、やはりネットにつないで遊んでいただきたいですからね。

←ちなみに音楽は『シレン外伝アスカ見参！』を手がけた松尾早人さんが担当されているそうです

# 気になる最新データをニンドリ流に味付け！
# ランキング研究所

最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

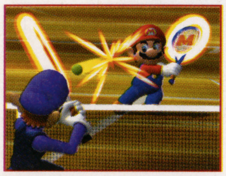
**次号ランクイン！**

次号の売り上げランキングで登場予定なのは『マリオパーティ6』『キングダムハーツ チェインオブメモリーズ』など。ランキング研究所では上記の作品や現在プレイしているゲーム（新旧問わず何でもOK）についての「ひとくちレビュー」を募集中。プレイした感想、失敗談など、なんでもOK！ 読者アンケートハガキの「本誌への意見・質問」欄に書いてちょうだい！ みんなの新鮮なコメントがこのコーナーを盛り上げる！

## 任天堂ハード ソフト売り上げ TOP 20

10月25日～11月7日集計

### 1 GC 初 マリオテニス GC

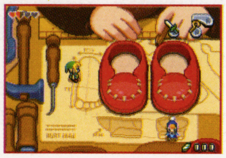


229,765本（累計 229,765本）

任天堂 スポーツ 10月28日 5,800円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：スペシャルショットだけでなく、基本的なテニスの駆け引きがキッチリ楽しめるのがうれしい！（鳥取県/戌さん）

### 2 GBA 初 ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし

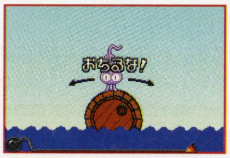


96,981本（累計 96,981本）

任天堂 アクションアドベンチャー 11月4日 4,800円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：難易度が下がって逆にテンポが上がって爽快。過去のシリーズ作品のBGMに感涙（北海道/COCヤスギ克政さん）

### 3 GBA ↓2 まわるメイドインワリオ



58,518本（累計 200,400本）

任天堂 その他 10月14日 4,800円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：前作のキャラクタがいつものノリで登場してくれてうれしかった。回すゲームも燃えます！（北海道/のんたさん）

### 4 ↓3 GBA ポケットモンスター エメラルド

39,758本（累計1,148,214本）

ポケモン RPG 9月16日 4,800円(込)

### 5 ↓1 GBA ファイアーエムブレム 聖魔の光石

18,925本（累計212,600本）

任天堂 シミュレーション 10月7日 4,800円(込)

| 順位 | ハード | 前回 | タイトル | 本数 | 累計 | メーカー | ジャンル | 発売日 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | GBA | ↓4 | ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ2 | 16,767本 | 292,465本 | 任天堂 | アクション | 8月10日 | 2,000円(込) |
| 7 | GBA | ↓6 | ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン | 9,325本 | 2,326,462本 | ポケモン | RPG | 1月29日 | 5,040円(込) |
| 8 | GBA | 初 | お茶犬くるりん ～ほんわかパズルで「ほっ」としよ？～ | 8,165本 | 8,165本 | エム・ティー・オー | パズル | 10月28日 | 4,179円(込) |
| 9 | GBA | 初 | バトローラーX | 7,187本 | 7,187本 | バンダイ | アクション | 10月28日 | 5,040円(込) |
| 10 | GBA | ↓7 | 伝説のスタフィー3 | 6,482本 | 176,371本 | 任天堂 | アクション | 8月5日 | 4,800円(込) |
| 11 | GBA | ↓8 | 星のカービィ 鏡の大迷宮 | 6,090本 | 532,440本 | 任天堂 | アクション | 4月15日 | 4,800円(込) |
| 12 | GC | ↓5 | ゾイドバーサスⅢ | 5,085本 | 43,624本 | トミー | アクション | 9月30日 | 7,140円(込) |
| 13 | GBA | ↑14 | ポケットモンスター ルビー・サファイア | 4,701本 | 4,956,138本 | ポケモン | RPG | 2002年11月21日 | 5,040円(込) |
| 14 | GBA | ↑16 | F-ZERO クライマックス | 4,651本 | 10,169本 | 任天堂 | レース | 10月21日 | 4,800円(込) |
| 15 | GBA | ↓12 | ファミコンミニ リンクの冒険 | 4,596本 | 119,511本 | 任天堂 | RPG | 8月10日 | 2,000円(込) |
| 16 | GBA | ↓9 | スーパーマリオボール | 4,216本 | 84,114本 | 任天堂 | アクション | 8月26日 | 4,800円(込) |
| 17 | GC | ↓10 | ペーパーマリオRPG | 4,148本 | 385,067本 | 任天堂 | RPG | 7月22日 | 5,800円(込) |
| 18 | GBA | 初 | スーパーリアル麻雀 同窓会 | 3,758本 | 3,758本 | ロケットカンパニー | テーブル | 11月4日 | 5,040円(込) |
| 19 | GBA | ↑圏外 | パワプロクンポケット 1・2 | 3,755本 | 115,566本 | コナミ | スポーツ | 7月29日 | 4,179円(込) |
| 20 | GBA | ↓15 | 続・ボクらの太陽 ～太陽少年ジャンゴ～ | 3,587本 | 84,032本 | コナミ | RPG | 7月22日 | 5,229円(込) |

## 『マリオテニス』10日間で23万本!!

発売前から期待の大きかった『マリオテニスGC』は、10日間で約23万本の売り上げ。普通ならすばらしい売り上げだが、まだまだ物足りないところ。ヒットの目安「50万本」に黄信号？

『ゼルダ』最新作は4日間集計で約10万本。こちらもシリーズ人気からすると物足りないといえよう。このペースでは最終累計は30万本くらいか。年末商戦で期待したい1本だ。

## プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

●『**マリオテニスGC**』を予約して購入しました～。さっそくダブルス大会で優勝して出現させた「コインゲットバトル」を楽しんでます(笑)(東京都/北鳥やすさん) 編『**マリオブラザーズ**』を思い出させるコートが素敵だよね。「POWブロック」もあるし、懐かしい気分に浸れちゃう！

●いまさらですが『**スーパーマリオブラザーズ2**』を買いました。ワールド1をクリアするのがやっとなんですが、みんなどうやってクリアしてるんだろう…？(宮城県/ライクドアさん) 編 クリアのコツは…無限1UPで残り人数を増やして何回も挑戦すること。七転び八起きでがんばれ！

●『**スーパーリアル麻雀～**』10年前を思い出しながらプレイしました(栃木県/神一浪さん) 編 なつかしのキャラ大集合に、当時を思い出した人多数。大人版『ファミコンミニ』って感じ？

## 今号の注目株 8位 GBA お茶犬くるりん ～ほんわかパズルで「ほっ」としよ？～

8,165本（累計8,165本）

なごみ系キャラクタ「お茶犬」の世界観が楽しめるパズルゲームが初登場8位にランクイン。伊藤園の商品（お茶）の景品として知名度抜群だけに、この順位はむしろ当然なのかも。今後の動向に注目。

←お茶犬たちの物語が楽しめる。物語の合間には、パズルが遊べるぞ

©2004 2004 Nintendo/CAMELOT ©2004 Nintendo ©2004 Nintendo
©2004 Pokémon ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.ポケットモンスター・Pokémon・ポケットモンスターエメラルドは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 MTO Inc. ©SEGA TOYS/HORIPRO 2002

Vol.124 マッスルアンケートより集計

# 読者が選ぶ期待ソフト TOP 15

## 1 GC →1 The Legend of Zelda(仮)

任天堂 アクションRPG 772ポイント
発売日未定 価格未定

**読者のコメント** ニンテンドーワールドでは、既出の映像でしたね〜。新しい情報は年明け…なのかな?(兵庫県/たたけとさん)

## 2 GC ↑4 ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

任天堂 シミュレーション 467ポイント
今冬 価格未定

**読者のコメント** GBA版もクリアしたし、次はGC版! どんなキャラクタが登場するのか、いまから気になります(新潟県/悠賀ミサトさん)

## 3 DS ↑6 どうぶつの森DS(仮)

任天堂 その他 439ポイント
発売日未定 価格未定

**読者のコメント** ニンテンドーワールドで流れていた映像で、帽子を取った姿の主人公が! 早く遊びたくなっちゃった(愛知県/酉さん)

## 4 ↑5 DS スーパーマリオ64DS

任天堂 アクション 388ポイント
12月2日 4,800円(込)

## 5 初 DS タッチ! カービィ 魔法の絵筆(仮)

任天堂 アクション 354ポイント
2005年春 価格未定

| 順位 | 機種 | 前回 | タイトル | ポイント | メーカー | 発売日 | ジャンル | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | DS | ↑7 | ポケットモンスター ダイヤモンド・パール | 320 | ポケモン | 発売日未定 | RPG | 価格未定 |
| 7 | GC | ↑14 | スターフォックス アサルト | 305 | 任天堂 | 今冬 | シューティング | 価格未定 |
| 8 | GBA | ↓3 | MOTHER3(仮) | 296 | 任天堂 | 発売日未定 | RPG | 価格未定 |
| 9 | GC | ↑圏外 | ビューティフル ジョー2 ブラックフィルムの謎 | 251 | カプコン | 12月16日 | アクション | 6,980円(込) |
| 10 | GC | ↑11 | バイオハザード4 | 238 | カプコン | 2005年1月27日 | アドベンチャー | 8,190円(込) |
| 11 | DS | ↓9 | さわるメイドインワリオ | 225 | 任天堂 | 12月2日 | その他 | 4,800円(込) |
| 12 | GBA | ↓10 | ヨッシーの万有引力 | 187 | 任天堂 | 12月9日 | アクション | 4,800円(込) |
| 13 | GBA | ↓8 | テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | 179 | ナムコ | 2005年1月6日 | RPG | 5,040円(込) |
| 14 | DS | ↑16 | きみのためなら死ねる | 160 | セガ | 12月2日 | その他 | 5,040円(込) |
| 15 | DS | ↓13 | 大合奏! バンドブラザーズ | 153 | 任天堂 | 12月2日 | その他 | 4,800円(込) |

## DS版『タッチ! カービィ』初登場5位

今回もGC版『ゼルダ』は、ほかを圧倒してトップの座を守った。2位には、GBA版発売後で期待が高まるGC版『FE』。家庭用ハード機向けの『FE』は久々。発売日が決定したら、より期待が高まるはず。

3、4位にはDSタイトルがランクアップし、5位には初登場の『タッチ! カービィ』。人気の『カービィ』シリーズだけに、みんなの期待度は大きいみたい。

トップ15位以内に約半数の7タイトルがランクインしたニンテンドーDS。12月2日の発売に向けて、ハードに対するみんなの期待と興味が増してきたようだ。でも、DSの勢いに負けることなく、先輩ハードであるGCとGBAの奮起にも期待したいよね。

### 早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

●DS本体を予約してきました。ソフトは『**バンドブラザーズ**』。初回特典の「ヘッドホン」に釣られた…(千葉県/2Dライクさん) ㊎『**バンドブラザーズ**』をプレイするときに必携の周辺機器「ヘッドホン」。それが初回特典でついてくるなら…欲しくなっちゃう気持ちわかるかも。

●『**FFⅢ**』が出てしまうんですねぇ…。WSのときから待ってた身としては期待せずにいられない!(神奈川県/川本優さん) ㊎『**Ⅲ**』だけ移植されてなかったんだよね。今度も気長に待とう。

●『**MOTHER3**』の情報のなさが少し心配。新しい物好きな糸井さんのことだから、DSへ変更…なんて妄想しちゃいます(神奈川県/丹野晶義さん) ㊎同内容のハガキ多数。GBAからDSへの移行を憂う気持ちは分からないでもないけど…。とにかく、ちょっとでもいいから情報がほしいよね。

## おしくもランク外!

16位…Riviera〜約束の地リヴィエラ〜、17位…逆転裁判シリーズ、18位…HOMELAND(ホームランド)、19位…ポケモンダッシュ、20位…アナザー 期待ランキングでは売り上げランキングと同様にみんなのコメントを募集中。マッスルアンケートの裏面「本誌への意見・感想」欄に、発売前ソフトに対するみんなのコメントを書いてくれ。熱いコメント、楽しいコメントを待ってるよ! また、「ランキングQ&A」の質問も募集しているぞ。

## ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

### Q.今年の年末年始タイトルで一番売れそうなのは?

### A.発売時期+シリーズ人気で『マリオパーティ6』か?

任天堂ハードのソフトが一番動く年末商戦に突入。今年はどのソフトが一番売れるのか気になるところ。そこで、今回は年末年始発売タイトルで、どのソフトが一番売れるか予想してみたい。

上の表は任天堂のキラータイトルが出る「11月21日」に発売されたソフトの売り上げ。最低50万本のビッグヒットを記録しているのが分かる。今年11月21日に近いソフトといえば…『マリオパーティ6』。前2作とも50万本突破の大ヒット。今作はさらなる大ヒットを記録するか!?

11・21 ソフトの売り上げ(2001年〜)

| 機種 | タイトル | メーカー | 発売日 | 価格 | 累計本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| GC | 大乱闘スマッシュブラザーズ DX | 任天堂 | 2001年11月21日 | 7,140円(込) | 1,390,698 |
| GC | バイオハザード0 | カプコン | 2002年11月21日 | 8,190円(込) | 427,458 |
| GCA | ポケットモンスター ルビー・サファイア | ポケモン | 2002年11月21日 | 5,040円(込) | 4,956,138 |
| GC | ポケモンコロシアム | ポケモン | 2003年11月21日 | 6,090円(込) | 616,390 |
| GCA | マリオ&ルイージRPG | 任天堂 | 2003年11月21日 | 5,040円(込) | 441,516 |

マリオパーティシリーズ(GC版)の売り上げ

| 機種 | タイトル | メーカー | 発売日 | 価格 | 累計本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| GC | マリオパーティ4 | 任天堂 | 2002年11月8日 | 7,140円(込) | 891,141 |
| GC | マリオパーティ5 | 任天堂 | 2003年11月28日 | 6,090円(込) | 669,482 |

©Nintendo ©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Nintendo ©1986-2004 Nintendo ©2004 HAL Laboratory,Inc./Nintendo

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。

# GC&GBA&DS ソフト発売(はつばい)スケジュール

**ハミダシニンドリ** GCではもはや定番(ていばん)のプロレスゲーム『WWE デイ・オブ・レコニング』が登場(とうじょう)。一時(いちじ)発売日未定(はつばいびみてい)となっていた『ボーボボ』は、3月(がつ)17日(にち)に決定(けってい)した。『バイオ4』の価格(かかく)も確定(かくてい)。

## ニンテンドーゲームキューブ

| 発売日 | タイトル | 発売元 | 価格 | No. |
|---|---|---|---|---|
| 11月18日 | カイジュウの島～アメージングアイランド～ お買い得版 | セガ | 2940円 | 001 |
| 11月18日 | ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～ お買い得版 | セガ | 2940円 | 002 |
| 11月18日 | ソニックアドベンチャー デラックス お買い得版 | セガ | 2940円 | 003 |
| 11月18日 | マリオパーティ6（マイク同梱） | 任天堂 | 5800円 | 004 |
| 11月20日 | NARUTO－ナルト－激闘忍者大戦！3 | トミー | 7140円 | 005 |
| 12月2日 | Mr.インクレディブル | D3パブリッシャー | 6090円 | 006 |
| 12月9日 | 機動戦士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム | バンダイ | 7140円 | 007 |
| 12月16日 | ビューティフル ジョー 2 ブラックフィルムの謎 | カプコン | 6980円 | 008 |
| 12月16日 | 実況パワフルプロ野球11 超決定版 | コナミ | 7329円 | 009 |
| 12月16日 | ドンキーコング ジャングルビート | 任天堂 | 5800円 | 010 |
| 12月16日 | ドンキーコング ジャングルビート（タルコンガ同梱版） | 任天堂 | 6800円 | – |
| 12月16日 | スーパーロボット大戦GC | バンプレスト | 8190円 | 011 |
| 12月22日 | ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド2 | エレクトロニック・アーツ | 7140円 | 012 |
| 12月22日 | ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀 | エレクトロニック・アーツ | 7140円 | 013 |
| 12月22日 | バイオハザード ダブル フィーチャー | カプコン | 5229円 | 014 |
| 2005年1月13日 | ゴールデンアイ ダーク・エージェント | エレクトロニック・アーツ | 7140円 | 015 |
| 2005年1月13日 | ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ | エレクトロニック・アーツ | 7140円 | 016 |
| 2005年1月13日 | WWE デイ・オブ・レコニング | ユークス | 7140円 | 017 |
| 2005年1月20日 | ターミネーター3：ザ・レデンプション | アタリ | 7140円 | 018 |
| 2005年1月27日 | バイオハザード4 | カプコン | 8190円 | 019 |
| 2005年2月未定 | カオスフィールド | マイルストーン | 6090円 | 020 |
| 今冬 | スターフォックス アサルト | 任天堂 | 価格未定 | 021 |
| 今冬 | ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡 | 任天堂 | 価格未定 | 022 |
| 2005年3月17日 | ボボボーボ・ボーボボ 脱出!!ハジケ・ロワイアル | ハドソン | 7329円 | 023 |
| 2005年春 | キラー7 | カプコン | 価格未定 | 024 |
| 2005年未定 | The Legend of Zelda（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 025 |
| 2005年未定 | デジモンワールドX | バンダイ | 価格未定 | 026 |
| 発売日未定 | HOMELAND（ホーム ランド） | チュンソフト | 価格未定 | 027 |
| 発売日未定 | 大玉 | 任天堂 | 価格未定 | 028 |
| 発売日未定 | GEIST［ガイスト］ | 任天堂 | 価格未定 | 029 |
| 発売日未定 | ちびロボ！ | 任天堂 | 価格未定 | 030 |
| 発売日未定 | ファミコンウォーズ最新作（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 031 |
| 発売日未定 | メトロイドプライム2 ダークエコーズ | 任天堂 | 価格未定 | 032 |
| 発売日未定 | お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～ | ピンチェンジ | 価格未定 | 033 |

## ゲームボーイアドバンス

| 発売日 | タイトル | 発売元 | 価格 | No. |
|---|---|---|---|---|
| 11月11日 | キングダムハーツ チェインオブメモリーズ | スクウェア・エニックス | 6279円 | 034 |
| 11月11日 | キングダムハーツ チェインオブメモリーズ（キングダム "ディープシルバー" エディション） | スクウェア・エニックス | 16080円 | – |
| 11月18日 | メタルスラッグアドバンス | SNKプレイモア | 5040円 | 035 |
| 11月18日 | 学園アリス～ドキドキ★不思議たいけん～ | キッズステーション | 5040円 | 036 |
| 11月18日 | ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー | バンプレスト | 5040円 | 037 |
| 11月19日 | ファインディング・ニモ－新たなる冒険－ | ユークス | 5040円 | 038 |
| 11月25日 | かわいい仔犬 ワンダフル | エム・ティー・オー | 5040円 | 039 |
| 11月25日 | Riviera～約束の地リヴィエラ～ | スティング | 6090円 | 040 |
| 11月25日 | ゲームボーイウォーズアドバンス1＋2 | 任天堂 | 4800円 | 041 |
| 11月25日 | 機動戦士ガンダムSEED DESTINY | バンダイ | 5040円 | 042 |
| 11月25日 | 忘却の旋律 | バンダイ | 6090円 | 043 |
| 11月26日 | 真・女神転生（ベスト・プライス） | アトラス | 2940円 | 044 |
| 11月26日 | ダブルドラゴン アドバンス（ベスト・プライス） | アトラス | 2940円 | 045 |
| 11月26日 | ハムスターパラダイス ピュアハート（ベスト・プライス） | アトラス | 2940円 | 046 |
| 11月26日 | アレックボードンアドベンチャー タワー&シャフト アドバンス | アルゼ | 5040円 | 047 |
| 12月2日 | シナモン ゆめの大冒険 | イマジニア | 5040円 | 048 |
| 12月2日 | シルバニアファミリー ファッションデザイナーになりたい！くるみリスの女の子 | エポック社 | 5040円 | 049 |
| 12月2日 | ザ・アーブズ　シムズ・イン・ザ・シティ | エレクトロニック・アーツ | 5040円 | 050 |
| 12月2日 | パワプロクンポケット7 | コナミ | 5229円 | 051 |
| 12月2日 | Mr.インクレディブル | D3パブリッシャー | 5040円 | 052 |
| 12月2日 | Kliss×Kiss星鈴学園 | バンダイ | 5040円 | 053 |
| 12月9日 | ポケいぬ | アガツマ・エンタテインメイント | 5040円 | 054 |
| 12月9日 | ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース | カプコン | 4990円 | 055 |
| 12月9日 | コロッケ！ Great 時空の冒険者 | コナミ | 5040円 | 056 |
| 12月9日 | ケロロ軍曹 対決！激走ケロンプリ大作戦であります!! | サンライズインタラクティブ | 5040円 | 057 |
| 12月9日 | ハロー！ アイドルデビュー～キッズアイドル育成ゲーム～ | TDKコア | 5040円 | 058 |
| 12月9日 | ヨッシーの万有引力 | 任天堂 | 4800円 | 059 |
| 12月9日 | 陰陽大戦記 零式 | バンダイ | 5040円 | 060 |
| 12月9日 | ふたりはプリキュア ありえな～い！ 夢の園は大迷宮 | バンダイ | 5040円 | 061 |
| 12月9日 | クラッシュ・バンディクー アドバンス わくわく友ダチ大作戦！ | ビベンディユニバーサルゲームズ | 5040円 | 062 |
| 12月9日 | スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作戦！ | ビベンディユニバーサルゲームズ | 5040円 | 063 |
| 12月9日 | クラッシュ&スパイロ クリスマススペシャルパッケージ | ビベンディユニバーサルゲームズ | 8379円 | – |
| 12月9日 | ぷくぷく天然かいらんばん～ようこそ！イリュージョンランドへ～ | マーベラス インタラクティブ | 5040円 | 064 |
| 12月10日 | 2つ遊べるツインシリーズVol.3「昆虫モンスター～ムシモン王者決定戦～/スーチャイラビリンス」 | カルチャーブレーン | 5040円 | 065 |
| 12月10日 | 2つ遊べるツインシリーズVol.4「ハムハムモンスターEX/ファンタジーパズル ハムスター物語1+2」 | カルチャーブレーン | 4599円 | 066 |
| 12月10日 | 2つ遊べるツインシリーズVol.5「わんわん名探偵EX/魔法の国のケーキ屋さん物語」 | カルチャーブレーン | 4599円 | 067 |
| 12月10日 | 2つ遊べるツインシリーズVol.6「わんにゃんアイドル学園/仔犬といっしょスペシャル」 | カルチャーブレーン | 4599円 | 068 |
| 12月16日 | デュエル・マスターズ3 | アトラス | 5040円 | 069 |
| 12月16日 | 真型メダロット カブトバージョン | イマジニア | 5040円 | 070 |
| 12月16日 | 真型メダロット クワガタバージョン | イマジニア | 5040円 | – |
| 12月16日 | リトルパティシエ ケーキのお城 | エム・ティー・オー | 5040円 | 071 |
| 12月16日 | 絶体絶命でんじゃらすじーさん3～果てしなき魔物語～ | キッズステーション | 4980円 | 072 |
| 12月16日 | Get Ride！ アムドライバー 出撃！バトルパーティー | コナミ | 5040円 | 073 |
| 12月16日 | わがまま☆フェアリーミルモでポン！ 謎のカギと真実のトビラ | コナミ | 4725円 | 074 |
| 12月16日 | わんこ♡みっくす～ちわんこワールド～ | TDKコア | 5040円 | 075 |
| 12月16日 | ゾイドサーガ フューザーズ | トミー | 5040円 | 076 |
| 12月17日 | かわいいペットゲームギャラリー2 | カルチャーブレーン | 3654円 | 077 |
| 12月17日 | ツインパズル「①きせかえわんこEX　②レインボーマジック2」 | カルチャーブレーン | 3549円 | 078 |
| 12月22日 | ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀 | エレクトロニック・アーツ | 5040円 | 079 |
| 12月22日 | 金色のガッシュベル!! うなれ！ 友情の電撃2 | バンプレスト | 5040円 | 080 |
| 12月23日 | 幻星神ジャスティライザー 装着！地球の戦士たち | コナミ | 5040円 | 081 |
| 12月30日 | 遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル2 | コナミ | 5040円 | 082 |
| 2005年1月6日 | テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | ナムコ | 5040円 | 083 |
| 2005年1月20日 | ホビットの冒険　ロード オブ ザ リングはじまりの物語 | コナミ | 5040円 | 084 |
| 2005年1月27日 | がんばれ！ ドッジファイターズ | バンダイ | 5040円 | 085 |
| 2005年1月27日 | 探偵 神宮寺三郎 白い影の少女 | マーベラス インタラクティブ | 5040円 | 086 |
| 2005年1月未定 | みんなのソフトシリーズ ハッピートランプ20 | サクセス | 3129円 | 087 |
| 2005年2月未定 | ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル | カプコン | 4990円 | – |
| 今冬 | 冒険王ビィト バスターズロード | バンダイ | 5040円 | 088 |
| 今冬 | スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2 | バンプレスト | 価格未定 | 089 |
| 2005年未定 | 飛龍の拳 Ⅰ・Ⅱ・プラス | カルチャーブレーン | 5040円 | 090 |
| 発売日未定 | スーパーパズルファイターⅡX | カプコン | 5040円 | 091 |
| 発売日未定 | 麻雀コレクション | カルチャーブレーン | 5040円 | 092 |
| 発売日未定 | EZ-TALK 中級編（仮称） | キーネット | 価格未定 | 093 |
| 発売日未定 | 傑作選！ がんばれゴエモン1・2 ゆき姫とマッギネス | コナミ | 3990円 | 094 |
| 発売日未定 | みんなのソフトシリーズ 囲碁 | サクセス | 3654円 | 095 |
| 発売日未定 | まじこね | ソフトマックス | 5040円 | 096 |
| 発売日未定 | カスタムロボGBA（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 097 |
| 発売日未定 | ザ・タワーSP | 任天堂 | 価格未定 | 098 |
| 発売日未定 | 千年家族 | 任天堂 | 価格未定 | 099 |
| 発売日未定 | のののパズルちゃいリアン | 任天堂 | 価格未定 | 100 |
| 発売日未定 | ぶらぶらドンキー | 任天堂 | 価格未定 | 101 |
| 発売日未定 | MOTHER3（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 102 |
| 発売日未定 | マリオテニスGBA（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 103 |
| 発売日未定 | マリオパーティ アドバンス | 任天堂 | 価格未定 | 104 |
| 発売日未定 | ガチャあぷ | ハドソン | 価格未定 | 105 |
| 発売日未定 | READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | ミッドウェイ | 価格未定 | 106 |

## ニンテンドー・ディーエス

| 発売日 | タイトル | 発売元 | 価格 | No. |
|---|---|---|---|---|
| 12月2日 | 頭脳に汗かくゲームシリーズ！Vol.1 COOL104JOKER&SETLINE | アルゼ | 4800円 | 107 |
| 12月2日 | ザ・アーブズ　シムズ・イン・ザ・シティ | エレクトロニック・アーツ | 5040円 | 108 |
| 12月2日 | 麻雀大会 | コーエー | 3780円 | 109 |
| 12月2日 | ZOO KEEPER（ズーキーパー） | サクセス | 3990円 | 110 |
| 12月2日 | 研修医 天堂独太 | スパイク | 5040円 | 111 |
| 12月2日 | きみのためなら死ねる | セガ | 5040円 | 112 |
| 12月2日 | ミスタードリラー ドリルスピリッツ | ナムコ | 5040円 | 113 |
| 12月2日 | スーパーマリオ64DS | 任天堂 | 4800円 | 114 |
| 12月2日 | 大合奏！バンドブラザーズ | 任天堂 | 4800円 | 115 |
| 12月2日 | 直感ヒトフデ | 任天堂 | 3800円 | 116 |
| 12月2日 | さわるメイドインワリオ | 任天堂 | 4800円 | 117 |
| 12月2日 | ポケモンダッシュ | ㈱ポケモン | 4800円 | 118 |
| 12月24日 | ぷよぷよフィーバー | セガ | 5040円 | 119 |
| 12月30日 | テニスの王子様 2005 CRYSTALDRIVE | コナミ | 価格未定 | 120 |
| 今冬 | 探偵・癸生川凌介事件譚 仮面幻影殺人事件 | 元気 | 価格未定 | 121 |
| 今冬 | アナザー（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 122 |
| 今冬 | バルーントリップ（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 123 |
| 2005年4月未定 | がんばれゴエモン（仮称） | コナミ | 価格未定 | 124 |
| 2005年春 | 超執刀 カドゥケウス | アトラス | 価格未定 | 125 |
| 2005年春 | ディープラビリンス | インタラクティブブレインズ | 価格未定 | 126 |
| 2005年春 | トイヘッズ・ワールド | インタラクティブブレインズ | 価格未定 | 127 |
| 2005年春 | スーパープリンセスピーチ | 任天堂 | 価格未定 | 128 |
| 2005年春 | タッチ！ カービィ 魔法の絵筆（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 129 |
| 2005年春 | Nintendogs（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 130 |
| 2005年未定 | ボンバーマン（仮称） | ハドソン | 価格未定 | 131 |
| 発売日未定 | モンスターサマナー（仮称） | アーテイン | 価格未定 | 132 |
| 発売日未定 | スペクトラルフォース（仮称） | アイディアファクトリー | 価格未定 | 133 |
| 発売日未定 | ミッケ！（仮称） | アキ | 価格未定 | 134 |
| 発売日未定 | アタリクラシックス | アタリ | 価格未定 | 135 |
| 発売日未定 | 人生ゲームDS（仮称） | アトラス | 価格未定 | 136 |
| 発売日未定 | 真・女神転生DS（仮称） | アトラス | 価格未定 | 137 |
| 発売日未定 | スノボキッズDS（仮称） | アトラス | 価格未定 | 138 |
| 発売日未定 | チョロQ DS（仮称） | アトラス | 価格未定 | 139 |
| 発売日未定 | アニメチックRPG（仮称） | アリカ | 価格未定 | 140 |
| 発売日未定 | アクションRPG（仮称） | アルゼ | 価格未定 | 141 |


© 2004 Nintendo © 2004 HUDSON SOFT/ © 岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ © 2004 TOMY/© 2004 Agatsuma Entertainment Co.,Ltd.

## ニンテンドー・ディーエス

| 発売日 | タイトル | 発売元 | 価格 | No. |
|---|---|---|---|---|
| 発売日未定 | 頭脳に汗かくゲームシリーズ！Vol.2（仮称） | アルゼ | 価格未定 | 142 |
| 発売日未定 | 頭脳に汗かくゲームシリーズ！Vol.3（仮称） | アルゼ | 価格未定 | 143 |
| 発売日未定 | 迷宮（仮称） | アルゼ | 価格未定 | 144 |
| 発売日未定 | アクションゲーム（仮称） | アルファ・ユニット | 価格未定 | 145 |
| 発売日未定 | アクションゲーム | エポック社 | 価格未定 | 146 |
| 発売日未定 | お茶犬DS（仮称） | エム・ティー・オー | 価格未定 | 147 |
| 発売日未定 | かわいい仔犬DS（仮称） | エム・ティー・オー | 価格未定 | 148 |
| 発売日未定 | GT-D -Racing-（仮称） | エム・ティー・オー | 価格未定 | 149 |
| 発売日未定 | ペットグランプリ（仮称） | エム・ティー・オー | 価格未定 | 150 |
| 発売日未定 | みんなの麻雀～健康麻雀～（仮称） | エム・ティー・オー | 価格未定 | 151 |
| 発売日未定 | ゴールデンアイ（仮称） | エレクトロニック・アーツ | 価格未定 | 152 |
| 発売日未定 | ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド（仮称） | エレクトロニック・アーツ | 価格未定 | 153 |
| 発売日未定 | 逆転裁判 シリーズ（仮称） | カプコン | 価格未定 | 154 |
| 発売日未定 | ビューティフル ジョー シリーズ（仮称） | カプコン | 価格未定 | 155 |
| 発売日未定 | ロックマン エグゼ シリーズ（仮称） | カプコン | 価格未定 | 156 |
| 発売日未定 | カードバトルゲーム | キッズステーション | 価格未定 | 157 |
| 発売日未定 | 戦闘員山田はじめ2（仮称） | キッズステーション | 価格未定 | 158 |
| 発売日未定 | 探偵アドベンチャーゲーム | キッズステーション | 価格未定 | 159 |
| 発売日未定 | 新RPG | ゲームアーツ | 価格未定 | 160 |
| 発売日未定 | 街道レーシングバトル（仮称） | 元気 | 価格未定 | 161 |
| 発売日未定 | LIVING HIGH↑KILLING LOW↓（仮称） | 元気 | 価格未定 | 162 |
| 発売日未定 | 真・三國無双（仮称） | コーエー | 価格未定 | 163 |
| 発売日未定 | 歴史シミュレーション（仮称） | コーエー | 価格未定 | 164 |
| 発売日未定 | ヴァンダルハーツ（仮称） | コナミ | 価格未定 | 165 |
| 発売日未定 | ウイニングイレブンシリーズ（仮称） | コナミ | 価格未定 | 166 |
| 発売日未定 | キャッスルヴァニア(仮称) | コナミ | 価格未定 | 167 |
| 発売日未定 | サバイバルキッズ（仮称） | コナミ | 価格未定 | 168 |
| 発売日未定 | パワフルプロ野球シリーズ（仮称） | コナミ | 価格未定 | 169 |
| 発売日未定 | ボクらの太陽(仮称) | コナミ | 価格未定 | 170 |
| 発売日未定 | Yu-Gi-Oh！ NIGHTMARE TROUBADOUR | コナミ | 価格未定 | 171 |
| 発売日未定 | ぐるぐる投げっと（仮称） | サクセス | 価格未定 | 172 |
| 発売日未定 | 実戦パチスロ必勝法！ 北斗の拳DS（仮称） | サミー | 価格未定 | 173 |
| 発売日未定 | シミュレーションゲーム | サンライズインタラクティブ | 価格未定 | 174 |
| 発売日未定 | 新ボードゲーム | ジャムズワークス | 価格未定 | 175 |
| 発売日未定 | エッグモンスターHERO | スクウェア・エニックス | 価格未定 | 176 |
| 発売日未定 | スーパーブラックバス～ダイナミックショット～ | スターフィッシュ | 価格未定 | 177 |
| 発売日未定 | RALLY DS（仮称） | スパイク | 価格未定 | 178 |
| 発売日未定 | ソニック・ディーエス（仮称） | セガ | 価格未定 | 179 |
| 発売日未定 | TVキャラクターアクション（仮称） | セガ | 価格未定 | 180 |
| 発売日未定 | マルチ対戦スポーツアクション | セガ | 価格未定 | 181 |
| 発売日未定 | パズルボブルシリーズ | タイトー | 価格未定 | 182 |
| 発売日未定 | ラクガキ王国シリーズ. | タイトー | 価格未定 | 183 |
| 発売日未定 | 不思議のダンジョン(仮称) | チュンソフト | 価格未定 | 184 |
| 発売日未定 | アクションゲーム（仮称） | D3パブリッシャー | 価格未定 | 185 |
| 発売日未定 | SIMPLE DS シリーズ（仮称） | D3パブリッシャー | 価格未定 | 186 |
| 発売日未定 | Team NINJA開発ソフト（仮称） | テクモ | 価格未定 | 187 |
| 発売日未定 | モンスターファーム ジャンボリー | テクモ | 価格未定 | 188 |
| 発売日未定 | 新RPG（仮称） | トミー | 価格未定 | 189 |
| 発売日未定 | ZOIDS（仮称） | トミー | 価格未定 | 190 |
| 発売日未定 | －NARUTO－ナルト(仮称) | トミー | 価格未定 | 191 |
| 発売日未定 | アクションゲーム | ナウプロダクション | 価格未定 | 192 |
| 発売日未定 | ニューRPG（仮称） | ナムコ | 価格未定 | 193 |
| 発売日未定 | パックピクス（仮称） | ナムコ | 価格未定 | 194 |
| 発売日未定 | パックンロール（仮称） | ナムコ | 価格未定 | 195 |
| 発売日未定 | アドバンスウォーズ（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 196 |
| 発売日未定 | ジャンプスーパースターズ（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 197 |
| 発売日未定 | どうぶつの森 DS（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 198 |
| 発売日未定 | ニュースーパーマリオブラザーズ（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 199 |
| 発売日未定 | マジカルバケーション2（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 200 |
| 発売日未定 | マリオカート DS（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 201 |
| 発売日未定 | メトロイドプライム ハンターズ トーナメント（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 202 |
| 発売日未定 | 役満DS（仮称） | 任天堂 | 価格未定 | 203 |
| 発売日未定 | アクションRPG | ハドソン | 価格未定 | 204 |
| 発売日未定 | 天外魔境シリーズ（仮称） | ハドソン | 価格未定 | 205 |
| 発売日未定 | 桃鉄ワールド（仮称） | ハドソン | 価格未定 | 206 |
| 発売日未定 | SDガンダムシミュレーション（仮称） | バンダイ | 価格未定 | 207 |
| 発売日未定 | 機動戦士ガンダムSEED（仮称） | バンダイ | 価格未定 | 208 |
| 発売日未定 | ぐるぐるお店屋さんごっこ（仮称） | バンダイ | 価格未定 | 209 |
| 発売日未定 | ケロケロキング（仮称） | バンダイ | 価格未定 | 210 |
| 発売日未定 | ケロロ軍曹（仮称） | バンダイ | 価格未定 | 211 |
| 発売日未定 | 魔法タッチ（仮称） | バンダイ | 価格未定 | 212 |
| 発売日未定 | メテオス | バンダイ | 価格未定 | 213 |
| 発売日未定 | ONE PIECE（仮称） | バンダイ | 価格未定 | 214 |
| 発売日未定 | スーパーロボット大戦（仮称） | バンプレスト | 価格未定 | 215 |
| 発売日未定 | ドラゴンボールZ（仮称） | バンプレスト | 価格未定 | 216 |
| 発売日未定 | ロボッツ（仮称） | ビベンディユニバーサルゲームズ | 価格未定 | 217 |
| 発売日未定 | ポケットモンスター ダイヤモンド | ㈱ポケモン | 価格未定 | 218 |
| 発売日未定 | ポケットモンスター パール | ㈱ポケモン | 価格未定 | – |
| 発売日未定 | うる星やつら | マーベラス インタラクティブ | 価格未定 | 219 |
| 発売日未定 | オリジナルRPG（仮称） | マーベラス インタラクティブ | 価格未定 | 220 |
| 発売日未定 | 川のぬし釣りシリーズ | マーベラス インタラクティブ | 価格未定 | 221 |
| 発売日未定 | 牧場物語for DS（仮称） | マーベラス インタラクティブ | 価格未定 | 222 |
| 発売日未定 | LUNAR ルナ（仮称） | マーベラス インタラクティブ | 価格未定 | 223 |
| 発売日未定 | Londonian Gothics－迷宮のロリィター | メガサイバー | 価格未定 | 224 |
| 発売日未定 | スポーツ（仮称） | ユークス | 価格未定 | 225 |
| 発売日未定 | どうぶつ島のチョビぐるみ3（仮称） | ロケットカンパニー | 価格未定 | 226 |

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック!

# 2 NEXT WEEKS

11/20～12/5 ネクスト2ウィークス

ニンテンドーDSに目が行きがちだけど、GCとGBAも注目作が目白押し！『マリオパーティ』『NARUTO』など人気シリーズの最新作をレビューだ。DS同発ソフトの感想は、P11からの特集を見てね。

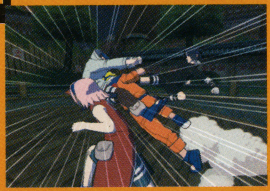
## GC マリオパーティ6

発売中 ●5800円 ●任天堂 ●テーブル

**Play review プレイレビュー**

マイクが取ってつけたような使い方でなく、マイクモードだけでもかなり遊べるよう作りこまれていたのが印象的。1人でやるとちょっと寂しいが。また今作から追加されたタッグモードが予想以上に面白い。友達だけでなく、コンピュータと組んでも楽しいぞ。(マッスル)

## GC NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！3



11/20 ●7140円 ●トミー ●対戦格闘アクション

**Play review プレイレビュー**

もはや定番になりつつあるタイトルだけに、期待通りの完成度。魅力的な新キャラに目がいきがちだが、ガードクラッシュや様々な発動条件を持つ新奥義の導入も見逃せない。ボタン1つで戦える敷居の低さを維持しながら、バトルでの駆け引きが奥深くなった。(和尚)

## GBA ゲームボーイウォーズアドバンス1+2

11/25 ●4800円 ●任天堂 ●シミュレーション

**Play review プレイレビュー**

一言で言うと、詰め将棋。パズルっぽい思考が必要になることが多く、大戦略のようにおおらかなSLGを想像すると裏切られる。キャンペーンでは不利な状況でのスタートが多いので、ストレスを感じる人もいるかも。逆境で燃える人なら、逆に楽しくなるだろう。(ハシモ)

## 今週の気になる動き

カプコンから急遽、GC『バイオハザード ダブルフィーチャー』の発売が決定。これはGC版『バイオハザード』『バイオハザード0』、さらに『バイオハザード4 体験版』を同梱して5229円という、超お買い得ソフト。「4」からバイオを始めようという人は、これで予習しておこう。またGBAの新タイトル『ポケいぬ』は、アガツマ・エンタテインメントの初参入作品となる。

↑『ポケいぬ』は実写画像をふんだんに使用。8種類の犬とのコミュニケーションが楽しめる

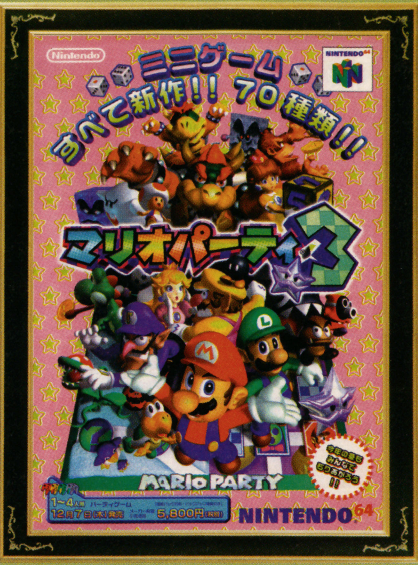
**ハミダシニンドリ** GBAではアトラスから『真・女神転生』など3本の廉価版が登場。DSでは『カドゥケウス』の正式名称が決定、MTOの『恐竜グランプリ』は『ペットグランプリ』に変更された。

# Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.125
2004
12/21

## 次号は vol.126 12月6日(月)に発売します

予価 **590円** ※付録の内容によって価格が変わったり、一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。




チラシの世界 #053
2000年 マリオパーティ3（N64）

## NEXT MENU 次号予告

### いよいよニンテンドーDSが発売！ 次号では同時発売のDSソフトを完全網羅した全部入り別冊付録つき！

新しい機能が満載のニンテンドーDSがついに発売！ 次号では、この新型携帯ゲーム機の発売を記念して、同時発売ソフトの攻略情報&新作ガイドを盛り込んだ、恒例の「全部入り」別冊付録つき！ また、この冬期待の『DKジャングルビート』や『バイオハザード4』などゲームキューブの新作情報もお届けする予定です。さらに『ふしぎのぼうし』などの攻略情報もたっぷり。次号のニンドリもどうぞお楽しみにね〜！

※予告の内容等は、会社や家庭の事情で変更する場合があります。

次号はマリオの表紙だよ！

### 編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
**ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで**

### E-mailでの投稿は…

「ドリテク鮮果場」宛は：doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

### 本誌の内容に関するお問い合わせは…

**03-3556-3313** 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本誌の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

### インターネットでニンドリをCHECKしよう！

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。

**http://www.nindori.com**

## EDITOR'S VOICE

■どちらかというと2Dより3Dのゼルダが好き。でも今度の『ふしぎのぼうし』は爆裂におもしろい。ただいま中盤あたりなんだけど、ドキドキしながら冒険をお楽しみ中。DSが出ても上画面でゼルダをやってるかも？（サオヘン）

■『きみしね』ニンドリリミックス、聴きました？（121ページ参照）激務で殺伐としがちな編集部も、この曲がかかると皆頬を赤らめ、妙な高揚感で何だかいいムードに…。スタッフのみなさん、ありがとうございました（高島）

■遅ればせながらTVドラマ「24」を観た。スゴイ。24時間の物語をリアルタイムで進行するという、いままでになかった手法。卓越した脚本。激オススメです！ 校了があけたら「シーズン2」に突入だ〜（ケイ大佐）

■結婚してわずか4年で「結婚指輪」をなくしたのが、今年の1月。そのままバレずに生活できるほど世の中は甘くなく、つい最近新しいものを買い直させられました。おかげでDS買えないかもしれないにゃー（トランセル）

■ニンテンドーワールドでは、いろいろと元気をもらいました。みんなにも助けられたし、出展タイトルにも助けられました。キューブはまだまだ元気です。『ふしぎのぼうし』もよいです。みんなホントにありがとう（かややん）

■名古屋に行ったら、ぜひ行きたい店があった。名古屋でもっとも有名な喫茶店“マウンテン”。そこで食べた「イカスミかき氷」は、想像を絶するモノだった…。甘口イチゴスパゲティが品切れだったのが残念（マッスル）

■編集部の最大勢力、昭和49年度組(と言っても3人だが)。ボクらは小学校5年生のときに初代『ドラクエ』をプレイしていた。その『ドラクエ』も、早や8作目。自分はもう30歳。年月が過ぎる早さを実感…(本ちゃん)

■何でもかんでも3Dにすりゃいいってモンじゃないことを肝に銘じておいて欲しい。それより、ドット職人に対して優れた何かを感じないかい？ ドットテクノロジーは業界に栄光をもたらすステキなテクさ（ハシモ）

■初めて都内で車を運転。帰省したときに乗る程度の、ほぼペーパードライバーなので緊張しっぱなし。でも、自信がついて運転がうまくなった気分。ゲームっぽく言うと運転レベルが3くらい上がった感じですか（岡）

■「和尚が面白いと言ってた漫画家さんの新作が出てたよ」と、げろたんが「みなみけ」を貸してくれました。うむ、面白い。というか、本編の漫画に入る前の登場人物紹介の時点で爆笑させられてしまいます…（和尚）

■クラブニンテンドーのポイントがけっこーあまっちゃってる。プレゼントで「DSのボディカラーチェンジ」、できないですかね？ メタリックカラー&ブラックとかのバリエーションがほしい（カナばっかり。ほんごう）

■11月2日。編集部一行は、前日入りで朝から名古屋会場に行く予定。それぞれ着替えなどの用意をし準備万端。そう、ただ1人を除いては!! というか、いきなり強制連行は勘弁してください(泣)。楽しかったケド(カズヤ)

■色はニンテンドーワールドを取材したスタッフ。このイベントに派遣した編集スタッフの、のべ人数は間違いなくナンバー1でしょう。


## STAFF

編集人　山森尚
編集長　左尾昭典
副編集長　高島寿洋
デスク　岩崎桂／種市真澄
編集　嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／橋本慎也
岡本明徳／北山大輔
本郷公康／坂井一哉
編集協力　佐藤大作

ライター　宝山りふぁ／中谷至／沓澤真二
松村浩次／松本英明
松本亮／成瀬史弥／寺崎宏之
大渕豊／瀧澤潔／北村光広
白石岳（アセンブル）
尾関友詩／星龍也
三浦昭彦
AD&カバーデザイン　大條千鶴子
デザイン　株式会社キンダイ
有限会社フリーウェイ
山名田裕樹／小宮山裕

DTP　有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影　守屋貴章／タナカタイゾー
植田昌幸／中道昭二
イラスト&コミック　はやのん／美鈴秋／アズマ フースケ
熊谷智子／峠たかのり
広告　小川直伸／佐々木裕恵
工藤克俊／駒形友美
印刷　凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.125
2004年11月20日発売
●発行人　中川信行
●ゼネラルプロデューサー　滝口直樹

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告　株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

GAME BOY ADVANCE
Nintendo
小さくなると見えない世界が見えてくる…
THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説
ふしぎのぼうし
好評発売中
メーカー希望小売価格
4,800円(税抜価格4,571円)
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
©2004 Nintendo
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
125 2004
別冊付録 ゼルダの伝説 & ファイアーエムブレム 攻略大全
MYCOM 毎日コミュニケーションズ

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成16年12月21日発行（毎月2回6日・21日発行）
第9巻第22号（通巻125号）発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815
●編集・広告03-3556-3288
© 毎日コミュニケーションズ 2004/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

特別定価 590円

雑誌27103-12/21

本体 562円

4910271031244
00562